

Számítástechnikai magazin

KByte

HARDWAR

Nehézsúlyú Elite-klón

NIGHTLONG

Mégsem haltak meg
a kalandjátékok!

COLIN MCRAE RALLY

A Playstation-sztár rally
PC-n is villog

BESZÁMOLÓ
ECTS
'98

MINDENKI FEDEZÉKBE!

Eastern Front+Mission Pack, KKND2: Krossfire,
Dune 2000, TA: Battle Tactics, Starcraft: Insurrection

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

100 AIRBORNE ACTION	1999.-	
100 FIGHTING ACTION	1999.-	
100 RACING ACTION	1999.-	
100 SPORTS ACTION	1999.-	
11TH HOUR	4999.-	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H	4999.-	
3 KOPONYA - A TOLTEC KINGS TITKA	9999.-	
3 MEGAGAMES	5999.-	
3D ULTRA PINBALL -		
LOST CONTINENT	9999.-	
7TH GUEST /H	4999.-	
ABSOLUTE PINBALL	9999.-	6999.-
ABUSE	9999.-	6999.-
ACTUA SOCCER 2	11999.-	
ACTUA TENNIS	HIVJ	
ADDICTION PINBALL	7999.-	
ADV TACT MISS X WING		
VS TIE FIGHT.	5999.-	
AFTERLIFE	4999.-	
AGENT ARMSTRONG	2999.-	
AH64D LONGBOW /CLASSIC	3999.-	
AHX 1	11999.-	
AIRBORNE RANGER /H	1999.-	
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	3999.-	
ALIEN INCIDENT	7999.-	3999.-
ANIMAL	9999.-	7999.-
APACHE LONGBOW	HIVJ	
ARCADE EXPLOSION	1999.-	
ARMOR COMMAND	9999.-	
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-	
ARMY MEN	11999.-	
ASCENDANCY	4999.-	
ASSAULT RIGS	9999.-	4999.-
ATF / CLASSIC	4999.-	
ATLANTIS	4999.-	
BACK TO BAGHDAD	9999.-	
BALLS OF STEEL	9999.-	
BANZAI BUG	9999.-	7999.-
BATTLE ZONE	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION	11999.-	
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-	
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-	
BETRAYAL AT ANTARA	HIVJ	
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-	
BLASTER	1999.-	
BLOOD	4999.-	
BROKEN SWORD II	11999.-	
BUG RIDERS	11999.-	
BUST A MOVE 2 ARCADE	7999.-	
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	4999.-	
CAESAR II	4999.-	
CANNON FODDER 2 /H	4999.-	
CAR & DRIVER	2999.-	
CARMAGEDDON	4999.-	
CARMAGEDDON LEVEL PACK	4999.-	
CART PRECISION RACING	12999.-	
CASTROL HONDA SUPERBIKE	11999.-	
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	4999.-	
CHAOS CONTROL	7999.-	3999.-
CHESSMASTER 5500 DELUXE	9999.-	
CHESSMASTER 6000	HIVJ	
CITY OF LOST CHILDREN	12999.-	9999.-
CIVIL WAR	4999.-	
CIVIL WAR GENERALS II	HIVJ	
CIVILIZATION II + C & C	7999.-	
COMMAND & CONQUER	4999.-	
COMMANDER BLOOD	6999.-	
CONQUER THE SKIES	7999.-	
CONQUER THE WORLD	7999.-	
CONQUEST EARTH	11999.-	
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-	
COUNTER ACTION	11999.-	9999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-	
CRICKET 97	9999.-	
CRUSADER NO REMORSE /CLASSIC	3999.-	
CYBERIA	4999.-	
DARK EARTH	12999.-	
DARK OMEN	11999.-	
DARK REIGN	9999.-	
DARK REIGN EXPANSION	6999.-	
DAWN PATROL /H	4999.-	
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-	
DAYTONA USA	9999.-	
DEATH RALLY	4999.-	
DEATHTRAP DUNGEON	9999.-	
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-	
DESECRATED LANDS	5999.-	

Fogy. ár Akciós ár

DIG	4999.-	
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES	11999.-	
DRAGONHEART	10999.-	4999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-	
DUKE NUKEM 3D	4999.-	
DUKE NUKEM 3D KILL A TON COLL.	4999.-	
DUNE	4999.-	
DUNE 2000	9999.-	
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-	
EARTH 2140	9999.-	
EASTERN FRONT	9999.-	
ECSTASIA / ARGENTUM /H	4999.-	
EF2000 TACTOM	5999.-	
EIGHT BALL DELUXE	2999.-	
ELF	1999.-	
ERASER TURNABOUT	11999.-	
EXECUTIONER 11	5999.-	
EXTREME ASSAULT	7999.-	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-	
F117A	2999.-	
F14 FLEET DEFENDER + SCENARIO	4999.-	
F15 JANE'S	11999.-	
F16 FIGHTING FALCON	2999.-	
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-	
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.-	4999.-
FALLOUT	11999.-	
FEEDLE FILES	11999.-	
FIELDS OF GLORY	4999.-	
FLIGHT UNLIMITED	4999.-	
FLYING CORPS	HIVJ	
FORMULA KARTS	11999.-	9999.-
FRANKENSTEIN	1999.-	
FULL THROTTLE	4999.-	
FULL THROTTLE / DIG	4999.-	
FUN PACK	2999.-	
FUN PACK 3	2999.-	
GAME MANIA 1	9999.-	
GAME MANIA 3	9999.-	
GAME MANIA 4	9999.-	
GAME MANIA 5	9999.-	
GAME NET & MATCH	9999.-	
GAMERS JACKPOT 30	12999.-	
GLORIANA	12999.-	
GOLD GAMES 2	9999.-	
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	11999.-	
GUTS & GARTERS	9999.-	7999.-
HARDWAR	11999.-	
HEART OF DARKNESS	9999.-	
HELICOPS	7999.-	4999.-
HELLFIRE - DIABLO DATA	5999.-	
HELLFIRE ZONE	5999.-	3999.-
HEXPLORE	11999.-	
HOOK & LEGEND OF KYRANDIA	4999.-	
HUNTER HUNTED	4999.-	
I WAR	11999.-	
INCUBATION + HIDDEN WORLDS	7999.-	
INDEPENDENCE DAY	9999.-	
INDIANA JONES III-IV	5999.-	
INDYCAR	4999.-	
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-	
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-	
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-	
INTERSTATE 76 ARSENAL		
SPECIAL ED.	HIVJ	
JACK ORLANDO	4999.-	
JIMMY WHITE SNOOKER /H	3999.-	
JOINT STRIKE FIGHTER	5999.-	
KID S KIT 4-7	9999.-	
KID S KIT 8-12	9999.-	
KINGS QUEST VI	4999.-	
KKND KROSSFIRE	11999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 3	4999.-	
LEISURE SUIT LARRY COLL.	6999.-	
LEMMINGS 3D / ARGENTUM /H	4999.-	
LORDS OF THE REALMS 2	4999.-	
LOST EDEN /H	4999.-	
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-	
LUCKY LUKE	9999.-	
LULA	9999.-	
M1 TANK PLATOON II	11999.-	
MAGESLAYER	11999.-	
MAGIC CARPET DATA	4999.-	
MAGIC THE GATHERING		
LIMITED ED.	12999.-	
MANIC KARTS	5999.-	3999.-
MAX 2	11999.-	
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-	
MEGA3PACK	11999.-	
MEGAAPAK 9	11999.-	
MEGARACE	1999.-	
MISSING IN ACTION	HIVJ	
MONKEY ISLAND 1&2 /H	5999.-	

Fogy. ár Akciós ár

MONTEZUMA RETURN	HIVJ	
MORTAL KOMBAT 3	4999.-	
MORTAL KOMBAT 4	11999.-	
MOTOCROSS MADNESS	12999.-	
MYSTERIES OF THE SITH	6999.-	
MYTH FALLEN LORDS	9999.-	
NAM	HIVJ	
NASCAR 2	HIVJ	
NATO FIGHTERS	5999.-	
NAVY STRIKE /H	4999.-	
NBA JAM	2999.-	
NHL POWERPLAY 98	9999.-	
NIGEL MANSELL		
WORLD CHAMPION	1999.-	
NIGHTLONG UNION		
CITY CONSPIRACY	HIVJ	
NO RESPECT	9999.-	6999.-
ODD WORLD ABE 'S ODDISEY	11999.-	
OF LIGHT & DARKNESS	11999.-	
OUTPOST 2	HIVJ	
OVERLORD	4999.-	
PANDEMONIUM	9999.-	
PANZER COMMANDER	9999.-	
PANZER DRAGON	11999.-	7999.-
PANZER GENERAL II	9999.-	
PERFECT ASSASIN	9999.-	
PETE SAMPRAS TENNIS 97	9999.-	
PGA TOUR GOLF 486/CLASSIC	4999.-	
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-	
PITFALL	4999.-	
POLICE QUEST COLLECTION	5999.-	
POLICE QUEST SWAT 2	11999.-	
POSTAL	4999.-	
POWER CHESS	4999.-	
POWER DRIVE	6999.-	
POWERBOAT	9999.-	
PREMIER MANAGER 98	7999.-	
PRIVATEER 2 CLASSIC	4999.-	
PRO PINBALL TIME SHOCK	HIVJ	
PUSH OVER	1999.-	
QAD	9999.-	
QUAKE	4999.-	
QUAKE 2 DATA / THE RECKONING	7999.-	
QUAKE II DATA -GROUND ZERO	HIVJ	
QUAKE RESURRECTION PACK	7999.-	
QUEEN THE EYE	11999.-	
RAILROAD TYCOON	HIVJ	
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	4999.-	
RAINBOW SIX	11999.-	
REBEL ASSAULT	4999.-	
REBEL ASSAULT -REBEL ASSAULT II	4999.-	
REBEL ASSAULT -X WING	5999.-	
RED BARON II	11999.-	
RED JACK	HIVJ	
RED LINE RACER	11999.-	
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	9999.-	
RETRIBUTION	1999.-	
RIDDLE OF MASTER LU /H	9999.-	3999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	4999.-	
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-	
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-	
SCARAB	12999.-	7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-	
SCREAMER 2	4999.-	
SENSIBLE SOCCER 98	9999.-	
SETTLERS II	3999.-	
SHADOW WARRIOR	9999.-	
SHANGHAI DYNASTY	9999.-	
SHOCKWAVE ASSAULT	11999.-	
SIERRA SKI RACING	9999.-	
SILVER GAMES	4999.-	
SIM PARK	9999.-	
SLEEPWALKER /H	1999.-	
SMALL SOLDIERS SQUAD COM.	HIVJ	
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.-	
SPEC OPS	11999.-	
SPECTRE VR	6999.-	
SPEED HASTE	4999.-	
SPIROU	9999.-	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-	7999.-
STAR CRAFT DATA -		
INSURRECTION	7999.-	
STAR TREK GENERATIONS	12999.-	9999.-
STAR TREK TNG FINAL UNITY	4999.-	
STARLORD	3999.-	
STARTCRAFT	9999.-	
STORM	9999.-	
STREETS OF SIM CITY	11999.-	
STRIKE COMMANDER	4999.-	
SUB CULTURE	3999.-	
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-	
SUPER BUBSY	9999.-	

Fogy. ár Akciós ár

SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-	
SUPER EF2000	4999.-	
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-	
SYNDICATE /CLASSIC	2999.-	
SYNDICATE WARS	3999.-	
SYSTEM SHOCK	4999.-	
SYRAH	9999.-	
TAKERU	9999.-	
TAROT	4999.-	
TEX MURPHY OVERSEER	4999.-	
TFX	1999.-	
THEME PARK	4999.-	
THIS MEANS WAR	4999.-	
THOMAS THE TANK ENGINE	3999.-	
TIGERSHARK	11999.-	7999.-
TILT	4999.-	
TIME WARRIORS	4999.-	
TINTIN IN TIBET	11999.-	
TOMB RAIDER II	11999.-	
TONKA 2 SEARCH & RESCUE	9999.-	
TOONSTRUCK	4999.-	
TOTAL ANNIHILATION BATTLE TACTICS	HIVJ	
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.-	4999.-
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDIT	4999.-	
TREASURE HUNTER	11999.-	
TROPHY BASS 2	4999.-	
TUNNEL B1	9999.-	4999.-
UFO ENEMY UNKNOWN	4999.-	
ULTIMA 3 PAGAN /CLASSIC	4999.-	
ULTIMA COLLECTION	11999.-	
ULTIMATE DOOM	4999.-	
ULTIMATE RACE PRO	9999.-	
ULTIMATE WAR PACK	11999.-	
UNDER A KILLING MOON	4999.-	
UNREAL	7999.-	
URBAN RUNNER	4999.-	
US NAVY FIGHTERS	4999.-	
VIRTUAL CHES 2	4999.-	
VIRTUAL KARTS	4999.-	
VIRTUAL POOL 2	11999.-	
VR POWERBOAT RACING	9999.-	
WAR COMMAND EXPLOSION	1999.-	
WARCRAFT II DELUXE	9999.-	
WARLORDS III	4999.-	
WARWIND II	11999.-	
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-	
WETRIX	9999.-	
WING COMMANDER III	4999.-	
WIPEOUT / ARGENTUM /H	4999.-	
WIZKID /H	1999.-	
WORLD RALLY FEVER	4999.-	
WORMS 2	9999.-	
X COM INTERCEPTOR	9999.-	
X COM TERROR FROM DEEP /H	4999.-	
X FILES THE GAME	11999.-	
X WING COLLECTOR CD	4999.-	
X WING VS TIE FIGHTER	11999.-	
XENOCRACY	11999.-	
XTREME VELOCITY	12999.-	

1 + 5 JÁTÉK

Fogy. ár Akciós ár

BLADE WARRIOR	1999.-	
BLUES BROTHERS	1999.-	
GRAND PRIX MASTER	1999.-	
INT.ATHLETICS	1999.-	
MILE MIGLIA	1999.-	

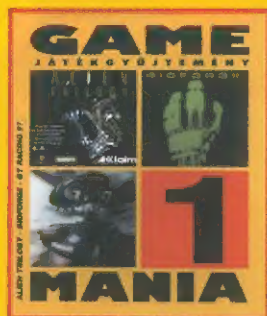
PC 3.5" LEMEZEK

JÁTÉKOK

Fogy. ár Akciós ár

BATTLE ISLE DATA	3999.-	2999.-
BREAKTHRU	3999.-	2999.-
COMANCHE MISSION DISK 1	2999.-	
DARKER	6999.-	
DIZZY COLLECTION	2999.-	
FREE DC	4999.-	2999.-
IMPERIAL PURSUIT/ X WING DATA	4999.-	2999.-
PARAGLIDING	2999.-	
PEPPER S ADVENTURE	2999.-	
PINBALL DREAMS 2	3999.-	2999.-
PIZZA TYCOON	4999.-	2999.-
PYROTECHNICA	3499.-	2999.-
QUEST FOR GLORY II	2999.-	
SPECTRE VR	5999.-	2999.-
STARLORD	3999.-	2999.-

OKTÓBERBEN NÁLUNK NEM A HÓ ESIK, HANEM AZ ÁRAK!



GAME MANIA 1
9999,- helyett **4999,-**



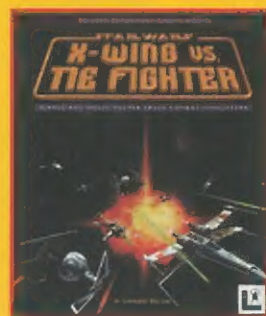
F22
11999,- helyett **4999,-**



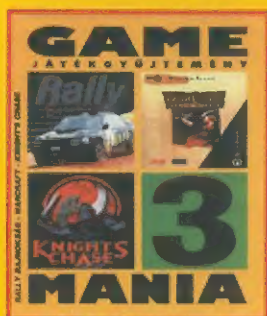
FALLOUT
11999,- helyett **4999,-**



SCREAMER 2
4999,- helyett **2999,-**



X-WING VS. TIE FIGHTER
11999,- helyett **4999,-**



GAME MANIA 3
9999,- helyett **4999,-**



I-WAR
11999,- helyett **4999,-**



GUTS'N'GARTERS
9999,- helyett **4999,-**



BLASTER!
4999,- helyett **1999,-**



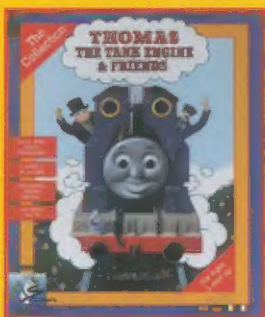
PREMIER MANAGER 98
7999,- helyett **4999,-**



GAME MANIA 4
9999,- helyett **4999,-**



SENSIBLE SOCCER 98
9999,- helyett **4999,-**



THOMAS THE TANK ENGINE
7999,- helyett **3999,-**



TIME WARRIORS
9999,- helyett **4999,-**



ULTIMATE RACE PRO
9999,- helyett **4999,-**



GAME MANIA 5
9999,- helyett **4999,-**



ATF
9999,- helyett **3999,-**



FIFA SOCCER 96
4999,- helyett **2999,-**



LONGBOW
9999,- helyett **3999,-**



PRIVATEER 2
9999,- helyett **3999,-**



MAGIC THE GATHERING
+ KIEGÉSZÍTŐ LEMEZ
12999,- helyett **7999,-**

AKCIÓS ÁRAINK ÜZLETEINKBEN
(POZSONYI ÚT, POLUS CENTER, MAMMUT
BEVÁSÁRLÓ KÖZPONT) ÉS CSOMAGKÜLDŐ
SZOLGÁLATUNKNÁL (1389 BP. PF132)
ÉRVÉNYESEK A HÁTSÓ BELSŐ BORÍTÓN
TALÁLHATÓ AKCIÓS SZELVÉNY
BEMUTATÁSÁVAL ILLETVE BEKÜLDÉSÉVEL!

KNIGHTS & MERCHANTS	12
COLIN McRAE RALLY	16
HARDWAR	18
NIGHTLONG	20
KKND 2.: KROSSFIRE	22
VIRTUAL CHESS 2	24
WETRIX	25
EASTERN FRONT	26
NAM	28
PLANE CRAZY	30
TIGER WOODS '99	31
STARCRAFT: INSURRECTION	32
TOTAL ANNIHILATION:	
BATTLE TACTICS	33
DUNE 2000	34
URBAN ASSAULT	36
RAINBOW SIX	38
PREMIER MANAGER 98	40
ECTS BESZÁMOLÓ	4
- GT INTERACTIVE	6
- PSYGNOSIS	7
- MICROPROSE	8
- INTERPLAY	9
- EIDOS	10
CINKELT LAPOK	41
CSEVEGŐ	44

COLIN McRAE RALLY	16
DUNE 2000	34
EASTERN FRONT	26
HARDWAR	18
KKND 2.: KROSSFIRE	22
KNIGHTS & MERCHANTS	12
NAM	28
NIGHTLONG	20
PLANE CRAZY	30
PREMIER MANAGER 98	40
RAINBOW SIX	38
STARCRAFT: INSURRECTION	32
TIGER WOODS '99	31
TOTAL ANNIHILATION:	
BATTLE TACTICS	33
URBAN ASSAULT	36
VIRTUAL CHESS 2	24
WETRIX	25

tartalom

I X . É V F O L Y A M , 1



Hardwar

3D-kártyákra íródott szimuláció úrbéli
"szabadkereskedőknek" - az Elite után
szabadon!

18. oldal



Knight & Merchants

Settlers II által inspirált "közép-
kor szimulátor" hosszú téli
éjszakákra.

12. oldal



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok
bármilyen módon való újrakezelése csak a kiadó
engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Grafit Pencil Nyomda, Budapest

A címlapon: Tomb Raider III (Eidos Interactive)

Laptulajdonos: Balogh Zoltán Főszerkesztő: Kiss László

Lapírv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

nyomdai előkészítés: Kisvárosi Renáta Levélátvitel: Recent Kft.

adja a Comgame '576' Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levélcíme: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjesztő: a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame '576' Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132.

01:19.83
01:27.61

Eastern Front

Egy méltatlanul mellőzött stratégiai játék és kiegészítője, amely talán még jobb, mint a Panzer General 2!

26. oldal



Colin McRae Rally

PlayStationön is a legjobb rally szimulátor - de a PC-változat még annál is jobban sikerült!

16. oldal



AKTUÁLIS

Huh! Ez a felkiáltás nem azt jelzi, hogy rántott baglyot ebédelttem és még volt egy-két keresetlen szava ehhez az eljárásához - sokkal inkább azt, hogy a gonosz játékkiadók kezdenek kitolni azokkal a szerény kis újságokkal, akik nem 200 oldalon jelennek meg: az ECTS '98-on ugyanis annyi eljövendő újdonsággal halmozták el a holnap reménybeli játékosait, hogy ha mindegyikre szántunk volna egy-két keresetlen szót, akkor nemhogy a mostani, de az idei összes 576 Kbyte is, kizárólag Hírekből állt volna! Így tehát most csak szemezgetni tudunk a legjobb anyagokból. A múltkor már ijesztgettelek benneteket a maximega méretű Hírek rovattal, így tehát most is előre jelzem, hogy még novemberben is tartunk egy hasonló méretű szeánszt azokkal, akikre most nem jutott hely. (Bár nem tudom, hogy mitől lenne vidámabb a jövő attól, ha előre közlik, hogy szomorú lesz...) Második aktuális témánk szívemnek igen kedves: ez pedig az 576 Kbyte előfizetésének csodálatos lehetősége. Nem tudom, hogy a múltkori szerény kis áremelésnek köszönhető-e, de rendszeren megugrottak a kedvezményes előfizetések (ha annak köszönhető, akkor jövő hónapban megint árat emelünk... Khm, nem volt jó vicc?!). Ennek öröme egy hónappal meghosszabbítottuk a még régi áron történő holtbiztos 576-beszerzést. Van még egy apróság a múlt hónapban megjelent (illetve majdnem-meg-nem-jelent) számunkkal kapcsolatban, de ez egy hosszú mese, szóval inkább hátrébb adom elő. Addig is szórakozzatok jól, én addig megyek Eastern Frontozni - miután felszámoltam a kurszki kiszögellést, a Csevegőben találkozunk!

Microsoft

ECTS '98

ECTS '98 – az európai játékbörze. Persze a rövidítés szó szerint nem ezt jelenti, de aki egyszer

Az egyik énem a PC-s játékokat hesszelte, a másik a konzolosokat. Majdnem kettő is szakadtam.

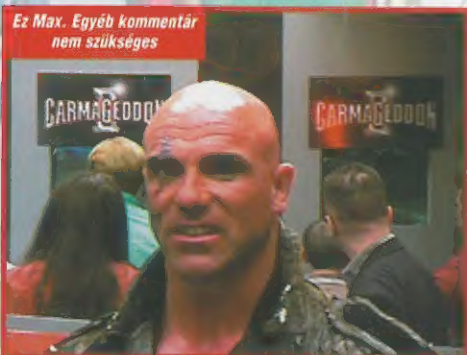
Istennek. Viszont nagyon sok olyan dolog kiderült, amit eddig csak sejtettem (a magyar dolgokat nem részletezem). Itt van menedjük az Electronic Arts.

Szóval ők azt mondták, hogy nem kívánnak több százezer fontot költeni egy kiállítóhelyre – ezt a pénzt másra is el tudják költeni (sosem gondoltam volna?!). Ezért nem is állítottak ki az ECTS-en. A show-t megelőző este rendeztek egy zártkörű bulit (csak újságíróknak), egy számítógépes boltban, ott kiállítottak 30 gépet, PC-PSX vegyesen, azokon futottak a stuffok. Itt az asztalok között böklészva jókat röhögtem, mert leginkább csak magyar, lengyel, cseh és szlovák szavak ütöttek meg a fülemet. Gondolom az EA itt terelte össze az összes... hmmm... "nem annyira fontos" kontaktját. (Kíváncsi lennék, hogy az angol Edge magazint is ide hívták-e meg?!) De a játékok legalább jók voltak. Volt egy érdekes szösszenet is: Zsojt (az 576

lítva, mint egyébként (persze most is több százas nagyságrendre kell gondolni), de minőségileg sokkal jobbaknak találtam őket. Rögtön az Eidos stand felé vettem az irányt, hiszen ők mindig nagy bulit csapnak. Útközben konstatáltam, hogy az állítólag haladokli Microprose hatalmas kiállítóhelyet bérelt, marha nagy pavilonnal (érdekes volt összehasonlítani mondjuk a mellette levő Microsofttal), de talán csak 4-5 játékkal. Gondolom, ők még utólfára meg akarták mutatni. Ja, nekik volt rá X százezer fontjuk... Eidos. A stand hatalmas (a legnagyobb), menő design, baromi jó anyagok, minden játszható, készleges fejlesztő srácok, CD hegyek, szóróanyag



A Harlem Globetrotters ez alkalommal néger énekkórusnak álcázva



Ez Max. Egyéb kommentár nem szükséges

ellátogat erre a kiállításra, annak egyértelművé válik, hogy erről szól a mese. Megmutatni, hogy mink van, elhitetni a "nagyérdeművel", hogy jobbak vagyunk, mint a többi cég – és persze mindezt angol módra! Mert van ilyen játékbörze Amerikában is, meg Japánban is, de egy ilyen rendezvény a három kontinensen teljesen más formában zajlik. Tehát ott tartottunk, hogy angol módra...

Ez az ECTS a sokadik volt életemben. De az első olyan, ahol mint "Martin 1" és mint "Martin 2" voltam jelen.



Az Acclaim szerény kutricája

számtech újság is tudna mesélni erről – lemondott találkozó, semmitmondó, bárgyú párbeszéd, felesleges időpocsékolás.

Persze vannak kivételek is, igazán COOL fickók, de nem mindegyikük

az. Hiába, mi az ő szemükben még mindig "Kelet" vagyunk!

Aztán arra is jó egy ilyen show, hogy (ha tudsz olvasni a sorok között), hogy kideríts dolgokat. Hogy ki mond igazat, ki hazudik, ki játssza meg magát, és ki őszinte. Ki piti, és ki nagyvonalú. Vonatkozik ez újságokra és cégekre egyaránt.

Az idei ECTS a fenti szempontból nagyon tanulságos volt. Mivel a tavalyi elég zsenőre sikeredett, ezért most is tartottam ettől – kellemesen csalódtam, hála

Állófogadás az Electronic Artsnál



tulaja) megkérdezte az egyik fejlesztő srácot, hogy a Trespasser című Jurassic Park+Quake játék ugyan milyen gépen is fut. A fickó azt mondja, hogy 350MHz-es PII-n. Na, erre összeröhögtem, mert az amúgy szuper játék még ezon is szaggatott! Ennyit a gépigényről.

Másnap reggel irány az ECTS. Feka srácok-csajok kórusba tömörülve, bőszen daloltak. Sorban állás, tülekedés, megymás. Bejutottunk, szétváltunk. Találkozom csak délután volt, így csomó időm volt nézelődni.

Az első két kör után egyértelművé vált, hogy ez az ECTS baromi jó lesz. Mintha kevesebb játék lett volna kiál-

Pár ACTUA-lis újdonság tán a Gremlinől is várható



várak – és persze a csajok! Eidos-ék leszerződtek négy bombázó manóként (ebből kettő Fighting Force jelmezben, kettő izgi fehér cuccban), egy amerikai soft-pornó sztárt (Lisa B.) és a világ egyik (szerintem) legjobb nőjét, Nell McAndrew-t, Lara Croft szerepében. Ez a turmix olyan benyomást tett rám, hogy utána bármire is mentem a kiállításon, az Eidos standot mindig útba ejtettem. Csináltam is vagy 150 fotót, ebből 100-at a csajokról. (Ja. 45-öt meg a csajok különböző domborzati viszonyairól nagytáblában – a maradék 5 pedig ennek a beszámolóknak a képanyaga – CoVboy) A cég PR-es sráca



S



Többek között egy nyilvánvaló ok, hogy miért kellett nekem mindig az Eidos-stand felé mennem

meglepően barátságos volt, a megszólított fél óra helyett MÁSFELT diskuráltunk (az utánam következő két illető biztos erősen anyázott), és ha csak a fele bejön, amiről beszélt, akkor az idén hatalmas Eidos-uralom várható. A másik nagy meglepetés a GT. Szó-
kás szerint bezárkóztak, külön terem, titoktartás, megymás. Gondoltam itt nekem nem terem babér, örülök, ha a találkozót nem felejtik el. És mi történt? Dédelgettek, kényeztettek, és mindent megígértek. A csoda az volt, hogy az ECTS után egy héttel elkezd-



Nyag elegancia. Előadja Ganxta Eidos és a Kartell



A Konamis lányka számolgotja azokat a szerencsétleneket, akik sorbanállással próbálták Metal Gear Solidhoz jutni

tek szállingózni a GT csomagok, CD-k tucatjai, exkluzív (számozott) Duke Nukem-szobor, megymás. És még a játékaik is tetszetek.

Biztosan sokan kíváncsiak vagytok rá, hogy a karácsonyi piac játékaikhoz milyen konfiguráció szükséges. Nos, ez kemény dió, ugyanis a stuffok az ECTS-en úgy vannak kitéve, hogy a gépek nem látszanak. Gondolom direkt. Ezer százalékig biztos vagyok benne, hogy minden min. PII 300-on futott, mert néhány helyen azért elárulták, hogy ők az ECTS-re a lehető legerősebb gépeket hozzák. Ez azért elkeserítő, mert sok játék egyáltalán nem volt "látványosan" gyors, inkább csak "normálisan" futottak. Tehát ha egy stuff PII 300-on "normálisan" fut, akkor a gyengébb masinákkal rendelkezők nyugodtan elfelejthetik a "felhőtlen szórakozást" ígérő órákat. Persze ez nem újdonság, minden évben így van, így is lesz, felesleges siránkozni. Aki PC-t vesz, az erre fel van készülve (ha nem, majd rádöbben).

Azt már biztosan sokan tudják, hogy a játékiadók "világában" állandóan újrafelosztás van. Az EA most megvette a Virgintől a Westwoodot (lehet, hogy azért nem állítottak ki, mert elfogyott a lé...), az Eidos a Psygnosist szándékozott (időközben elálltak a bolttól), az Activision meg csak úgy általában nem volt ott az ECTS-en (egy szálloda hallját vették ki). Szóval attól tartok, hogy "kovász van a cipóban" kint is – a nagyhalak marhára éhesek, a kaja kevés, és a kishalak lassan-lassan elfognak. Na, a sok csajnézegetés közben megszomjaztam, felköcögtem hát a galériára, a büféhez. Ott találkoztam Chris barátommal, aki ma-napság egy számítéches újságnak dolgozik. Dumálgattunk az élet nagy dolgairól, ami-

kor is megpillantottam pár feka "badigárdot", akik sietve kísérték valakit. Vörösesbarna haj, hosszú copf, zött top, rövidgaty... "Anyám!" – mondtam, – "Ez Lara"! Ott jött lent

alább járjon jól.

Akkor törjünk rá a lényegre, a felhozataira! A következő oldalakon cégekre lebontva mutatjuk be nektek az ECTS '98-on kiállított játékokat, és



Stilszerű dekoráció a Hábergazmus című játékhoz



Előbb-utóbb talán már másodszer is "turni" fogok

Lara Croft személyesen, azaz Nell McAndrew, és az Eidos stand felé tartott. Rögtön csináltam néhány távot, aztán lerohantam a földszintre, és elkaptam néhány közelit is. Aztán később, a "hivatalos" fotoshootingon végre közelről is megcsodáltam Lara babát. Óh, lehet, hogy a TR3 a kedvencem lesz?

Van még egy sztorim, habár ez nem PC-játékkal kapcsolatos, de talán érdekes lehet. A Konami standján nem volt kiállítva a következő PlayStationös mega-játékuk, a Metal Gear Solid. Ehelyett volt egy nagy fém harmonika-ajtó, rajta a MGS logo. Minden órában kinyílt az ajtó, és beengedtek 25 embert a kordonnal szabályozott sorban állók közül. A gond csak az volt, hogy a sorban állandóan vagy 50 ember várakozott. Úgy voltam vele, hogy ha kell, akkor megverekszem a bejutásért – de aztán elnéztem a palik elcsigázott arcát (az első pár ember pont egy órája várhatott) és más találtam ki. Amikor elkezdett kinyílni az ajtó, felemeletem látványos külsejű digitális Sony fényképezőgémet, magam elé húztam totálisan fontosnak tetsző táskámat, és SZEMBŐL benyomultam a helyiségbe. A hostess kislányok a látogatók számlálásával voltak elfoglalva, a többi Konamis pedig azt hitte, hogy valamilyen fotóriporter lehetek, lezsírozott belépővel. Na, így próbálhattam ki "álmalim" játékát! Meg is rendeltem rögtön Japánból, hátha megint ellopja valaki – ha én nem, ő leg-

azokat is, amelyek ugyan nem voltak kitéve, de biztos számíthattok rájuk. Volt egy pár, szóval lehet, hogy marad a következő 576 havi 576 Kbyte-ba is...

Martin



Who's that girl?



Sajátos Acclaim-reklám – vajon melyik játék lehet?



GT Interactive Software

Abe's Exoduss



A GT Interactive nemhiába a világ második legnagyobb játékkiadó cége: egy időben ugyan akkora veszteségeket sikerült termelniük, hogy a csőd szélére kerültek, de az utóbbi időben kezdenek ismét régi fényükben csillogni.

Egyes számú PC-slágerek (a Mortal 4-en és a már igencsak régóta esedékes Duke Nukem Foreveren kívül természetesen) az **Abe's Exoduss** lesz. Abe, a világ legkedvesebb rondasága első odüsszeiájában mindenkinek belopta magát a szívébe, így tehát nem csoda, hogy egy éven belül érkezik is a kiváló platformjáték folytatása is. Ettől az ember már természetesen új pályákat, új videókat és új karaktereket vár, amelyeket meg is kap bőséggel. A játék különböző szereplői saját személyiséget kaptak: a bennszülöttek például pillanatnyi hangulatuk szerint reagálnak, és ez természetesen attól függ, hogy mi történt addig velük. Ezenkívül

igazán impozánsak az egyéb adatai is: több mint 100 különböző varázslat, 50 különböző fegyver, 60 ellenséges karakter, és 32 játékos hálózati játékban (akár team-, akár deathmatch módban). Az autóversenyek készítői egyre szívesebben nyúlhatnak vissza a múltba témáért: a Grand Prix Legends után valami hasonlókat gondoltak a **Trans Am Racing '88-'72** szerzői is, hisz ez az országúti autóverseny a boldogult hippikorszak benzinfaló sportkocsijait kínálja nekünk. A korszak 13 versenypályáján a Trans Am mellett 12 olyan klasszikus V8-as sportjárgány elevenedik meg, mint például a Pontiac Firebird, Ford Mustang vagy mondjuk a Chevrolet Camaro. A szokásos szemgöngyörködtető 3D-effekteken kívül (még a box is 3D-ben animál) sajátos, de mindenképpen ígéretesen hangzó próbálkozás, hogy a rongálódásokat a program nem előregenerált textúráként tárolja el, hanem különböző paraméterek figyelembe vételével online számolja ki, ami azt jelenti, hogy minden

viharokat idéz elő). Az off-road versenyek sajátja, hogy a sofőröknek a versenyben nem kell egy meghatározott útvonalat (például egy betonutat) követnie: arra csörtet, amerre jólesik neki. Így tehát a terep teljes szélességében hajthattunk, például egy sziklafalra felkenődve, de ilyenkor természetesen ől az a lehetőség is, hogy az autó két keréken halad, vagy rosszabb esetben egyszerre fogja magát és felborul.

Egy másfél évtizedes, patinás név születik újjá a **Lode Runner 2**-ben, aminek már nyolcbités változata is világ-sikert arattak, és mellesleg ennek PC-s változata volt az első Win95 alá írt játék. A grafika ugyan a korak megfelelően hi-colorban fut, és a nézet is 3D izometrikusra változott, de az 5 világ összesen 75 pályáján zajló cselekmény semmit: az aranyat gyűjtve logikai feladványokat kell megoldanunk, és közben elkerülni a ránk támadó rondaságokat. Mission disket nem tervezhetnek hozzá, mert a játék egy pályaszerkesztővel együtt kerül majd forgalomba. A vitorlás hajók legszebb korszakába, a XVIII. századba épít minket vissza a

Powerslide



Lode Runner 2



Prey: Quake-utánszat a 3D Realms előadásában.

The Chosen: Blood 2: A Monolith elsőosztályú mészárszékének folytatása.

Total Annihilation: Kingdoms: A Cavedog C&C-verőjének fantasyre átgépezt, feljavított verziója.

Rebel Moon Revolution: 3D taktikai kommandós játék, a Rebel Moon Rising folytatása.



Trans Am Racing



továbbfejlesztették az interaktív részeket is: Abe komplett beszélgetéseket folytathat szókincse segítségével. Rettenetes fegyvert kaptak a Mudokonok: elemi erejű szellentéseik ellen Abe szerencsére hasonló fegyver ellentámadásával válaszolhat.

A 3D fantasy akciójátékok híveit veszi célba a **Dark Vengeance**, amelyben tíz különböző, az RPG-kból már régi ismerősként visszaköszönő karakter (mágus, warlock, gladiátor, stb.) szerepében indulhatunk neki 20 pályának.

egy-egy ütközésnél valami egyedi rongálódás fog bekövetkezni.

Ugyancsak az autóversenyek világába visz bennünket a **Powerslide** is, csak most az útról lefele, ugyanis ebben off-road módon játszák majd a főszerepet. A játékban különböző időjárási körülmények (eső, szélvihar) között változó terepviszonyok (jég, hó, sár, stb.) között indulunk majd harcra az első helyért – ráadásul ezek a paraméterek állandó kölcsönhatásban is vannak egymással (az erős szél például homok-

Tides of War, amely egy kalandelemekkel átszőtt stratégiai játék lesz. Különböző küldetéseket teljesítve és a nyersanyagok felhasználását felügyelve építhetjük fel több mint 50 különféle hajótípusból álló flottánkat.

GT-től jön még: **War of the Worlds:** A klasszikus sci-fi regény feldolgozása C&C-stílusban a Rage-től.

Tides of War





PSYGNOSIS™

Drakan



Nations Fighter Command



Szegény Psygnosisra rendszerint zürzaváros idők járnak: először ugyebár a Sony kebelezte be, mint elsődleges európai zászlóshajóját, most pedig az Eidos akarta hirtelen megvenni – pedig hát ő sem egy kis hal a maga nemében. Mindegy a közeljövőben egyszerűen folytatják azt, amit az utóbbi két évben megszoktunk tőlük (látványos akciójátékok PC-re és PlayStationre), de azért néha más vizekre is elevezgetnek.

A legjobban hirdetett játékok jelenleg a titokzatos nevet viselő **O.D.T.**, ami egyfajta sajátos Tomb Raider-utánzat lesz,

O.D.T.



Newman/Haas Racing



legalábbis külső megjelenését tekintve. A brutális fantasy világban játszódó játék sajátossága, hogy igen érdekesen ötvözték az RPG-elemeket az akciójátékokkal. A játékot négy különböző karakterrel játszhatjuk, amelyek különböző fegyverekkel, mágikus képességekkel és saját harci rendszerrel rendelkeznek. Az utóbbiból következik az akció-elem is: a fegyveres összecsapásokon kívül kizárólagban is meg kell állnunk majd a helyünket a 40 különféle ellenséggel szemben.

Nyolc különböző szint, egyenként 7 szektorral, a Psygnosis-játékoktól megszokott látvány – megjelenés még karácsony előtt.

Nagy vonalakban szintén a Tomb Raider-utánzatok közé tartozik a Surreal által fejlesztett **Drakan**, amelyben Ryan nevű hőssel és Arokh nevű sárkányával fogunk 5 darab, egyenként 14 szintből álló 3D fantasy világban barangolni. Nagy vonzerója lehet a játéknak a 3D-kártyákra épített hatalmas karakterek, továbbá az, hogy a furcsa párosnak köszönhetően nemcsak földi, hanem légi harcokba is bonyolódunk. Az 50 különféle fegyver egyébként 7 varázslatot és 6 sárkány-támogatást is tartalmaz. A megjelenés valamikor a jövő év első negyedében várható.

PlayStationon már megjelent, és PC-n is hamarosan megérkezik a **Newman/Haas Racing**, amelyben a Formula 1-hez hasonló CART-autóversenyek autójába ülhetünk bele. A program névadója a CART-versenyek egyik leghíresebb istállója, és

igen fontos szerepet vállaltak a játék fejlesztésében. A 11 tökéletes részletességgel visszaadott, licencelt verseny pályán a CART-versenyek 16 leghíresebb pilótájával indulhatunk a győzelemért. Kicsit érdekes, de semmi esetre sem kellemetlen húzás lesz a Wingsim 3D tanksimulátorra, a

Panzer Elite, amelyben Észak-Afrika, Olaszország és Normandia II. világháborús hadszínterein vezethetünk harcba egy szakasznyi harckocsit. Igaz ugyan, hogy csak 4 német vagy szövetséges tanktípus között választhatunk, viszont a campaignben is játszható küldetések igen széles választéka (felderítés, teherautó-összlop kísérése, eltűnt alakulatok felkutatása, stb.) áll előttünk, továbbá a campaign módban a személyzetiünk tapasztalati pontokat szerezve fejlődhet, továbbá a küldetésekben előrehaladva új fegyvertípusok válnak használhatóvá. A játék várhatóan tavasszal jelenik meg.

Szintén nem egy megszokott kategória a Psygnosistól a repülőgépsimulátor (ráadásul egyszerűre kettő is), márpedig a Wings of Destinyvel párhuzamosan készülő **Nations Fighter Command** is az, méghozzá a javából, bár az Air Warriorhoz hasonlóan inkább az akció dominál benne, mint a repülés tökéletes simulációja. A játékban 12 különböző II. világháborús angol és német vadászgéppel indulhatunk történelmi küldetésekben, Instant Action-módban végkimerülésig, illetve hálózaton akár 64-en is egymással. Fontos szerepet kapott a minél életképesebb látvány: a géptörzsön végigsöprő sorozatok, az ömlő olaj, a motorból előtörő füst és a letőredező szárnyak megvalósításával igyekeztek minél valóságosabb érzetet kelteni a játékosban. Megjelenik a jövő év elején.

Talán a Battlezone és az X-COM: Interceptor szurrealista elegyének lehet tekinteni a **Tellurian Defence** néven érkező harci/stratégiai játékot, amelynek történetéért a Star Trek: Next Generation írója a felelős. Ehhez képest nem nagy durranás az a kulcsszó, hogy a környezeti katasztrófából újjáéledő Földet halmazati büntetésként még egy idegen faj is megtámadja a XXI. század elején. A játékokban egy kis csapat vadászpilóta és génszész

Panzer Elite



Tellurian Defence



élen kell szembeszállnunk a Föld felszíne felett az idegenekkel, és a küldetések során nemcsak az akciórészben kell tevételeg szerepet vállalnunk, hanem mi fogjuk irányítani az új gépek kifejlesztését, a fegyvergyárat, sőt sajátos módon még a legénységünk genetikai állományát is manipulálhatjuk. A játék valószínűleg még az idén megjelenik. Jön még: **Global Domination**: Sci-fi akció/stratégia. **Attack of Saucerman**: Croc-szerű platformjáték egy ufóval. **Expert Pool**: Billiárd. **Hired Guns**: Az Unreal-engine-re épülő akciójáték.

MICROPROSE®

European Air War



Falcon 4.0



Starship Troopers



Ugyan szomorú napok járnak mostanában a Microprose-ra, de az ECTS-re azért csak felszívták magukat, és akkora pavilonnal jelentek meg, hogy futballozni lehetett benne. A gond csak annyi, hogy a tőlük megszokott hatalmas mennyiségű játéknak csak a töredékét hozták, és mellel az utóbbi öt év legszerényebb sajtóanyagát prezentálták. Na mindegy.

A múltkor hírekben már ejtettünk szót a különböző helyeken fejlesztett Civilizationokról. Természetesen a Microprose is jön a sajátjával – ha más nem, hát legalább ez a cég tette minden idők legsikeresebb stratégiai játékvá – és ez a **Civ II: The Test of Time** címet viseli. Mint a sorszáma is mutatja, ők sem gondolták komolyan, hogy ezt folytatásnak lehetne nevezni... Annyi történt az eredeti Civ II-vel, hogy az emberkéinket megenimálták (a térképen és a városban egyaránt), össze lehet kapcsolni térképeket, valamint az eredeti Civ II világához még hozzácsaptak egy fantasy és egy sci-fi világot. Kész, kalap. Ezzel nem sok esélyük lesz a készülő Civ-klónokkal szemben.

Egy másik nagy ász, amit már igencsak régóta rejtegetnek a tarsolyban, az a **Falcon 4.0**, ami a következő generá-

ciója a világ legnépszerűbb harci repülőgép szimulátorának. A helyszín a Koreai-félsziget, ahol szokás szerint egy F-16C nyergében fogjuk észak- és dél koreai, valamint kínai bevetésekben aprítani az ellent. A 3D-kártyákra optimalizált új rész nyújtotta lehetőségeket kicsit körülményes lenne most felsorolni – a lényeg az, hogy a hírverése alapján komoly veszélyt jelenthet az F22ADF trónjára, ha a többévvnyi ígéretes után végre méltóztatnak megjelentetni.

A **European Air War** szintén egy csinos kis repülőgép szimulátor lesz, csak az idő változik egy kissé: az angolai légicsata és az 1943-45 között zajló németországi légicsatákat vívhatjuk meg egy vadászpilóta szerepében. A két időszakban alapvetően karriert fogunk játszani, az általunk választott beosztásban, de egyébként a mi dolgunk lesz a különböző típusú bevetések elosztása, illetve az ehhez szükséges fegyverzet összeállítása is. Összesen 20 különböző gépet lehet majd berepülni benne, továbbá ráérős játékosok egy editorral saját küldetéseket is fabrikálhatnak maguknak.

A Microprose néhány kellemes kis filmlicenct is rejteget a zsebében. Ezek közül a Star Trek-ről már lenyúzott néhányat, de ezt most lelkiismeretfur-

dalás nélkül tovább folytatja a Birth of a Federation és a **Klingon Honour Guard** című játékaival. Az utóbbiban most kivételesen a Klingon oldalon harcolunk, és a méretes mennyiségű videóval tarkított történet azt fogja elmesélni, hogy hogyan menti meg egy ifjú harcos a Klingon birodalmat és annak vezetőjét. A játékestílust pedig gondolom nem kell különösebben részletezni, ha annyit mondom, hogy az Unreal engine-jére épül. Tíz különböző fegyver, 26 pálya – túl sokat nem is kell tovább ragozni, hiszen mire ezt olvassátok, addigra talán már meg is jelent, így nem kizárt, hogy a következő 576 Kbyte-ban már teszteljük is.

A másik Microprose-filmlicenc legalább ekkora név, hiszen a világon mindenütt sikerrel játszott **Starship Troopers**-ről van szó. A film alapján a

Civilization II: The Test of Time



nek az ízeltlábúak elől. Ahogy a küldetés halad előre, és a játékos egyre több tapasztalatot szerez, magasabb rangba és beosztásba kerül, további csapatok irányítását veszi át, míg az egész sereg parancsnoka nem lesz.

Témáját tekintve nincs különösebben nagy különbség ehhez képest egy másik készülő Microprose-játékban sem, és itt nyilvánvaló, hogy a Battletech-licenccel született **Mechwarrior 3**-ra gondolok. Nagy benga páncélos monstorumokkal caplatunk ide-oda a harcmezőn, természetesen állig felfegyverezve. Egy-egy mech akár tíz fegyvert is magával cipelhet, és a fegyverek használatának kombinálásával különféle problémákat okozhatunk a hiedre teendő mehek illetve járművek rendszerében. A feladat tehát alapjait tekintve nem bonyolult – az már egy más kérdés, hogy valami hasonlót akarnak velünk is művelni. Ez mindenesetre biztos, hogy ha az előzetes videók nem csalnak, akkor a legszebb és egyben a legjobb játékot köszönhetjük ebben a játékkategóriában.

Klingon Honour Guard



Mechwarrior 3.





Megmondom őszintén, az Interplay az egyik kedvenc cégem, több okból is: száz-ezer éve megvannak, még senki sem tudta felvásárolni őket, de kladóként ők is csak nagyon szolidan terjeszkednek, mert jól elvannak a közepes méretű cégek között – legfőképpen viszont azért bírom őket, mert olyan játékokat csinálnak, amiket komálok, és fennállásuk óta még elvélve sem adtak ki szemetet (pedig ez nagyon nagy ritkaság). Hál'istennek a mostani ECTS-en is az bizonyosodott be, hogy ismét igen tetemes mennyiségű finomság készül boszorkánykonyhájukban, bár most sajna csak egy részükkel tudunk

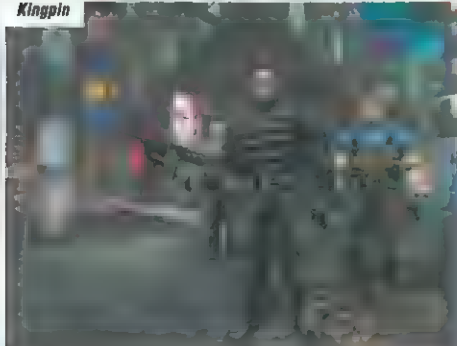
Star Trek: Klingon Academy



foglalkozni.

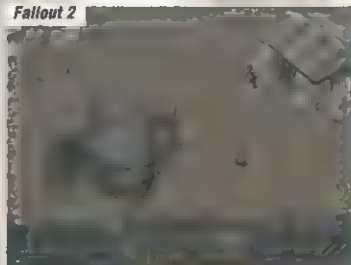
Kezdjük egy folytatással, nevezetesen a Black Isle Studios **FaHout 2** című játékával, amely egybehangzó vélemények szerint a tavalyi év egyik legjobb sci-fi RPG-je volt. A "poszt-nukleáris kalandjá-

Klingpin



ték" folytatása 50 évvel az első rész befejezte után kezdődik. Főhőse az előző rész leszármazottja, aki egyrészt ősenek nyughelyét, másrészt pedig az "Édenkert-gyértő Készülék" keresi. Miután az első küldetést elfogadtuk, bejárhatjuk az egykori San Francisco romjait, New Renót, a bűnözés és a szerencsejátékok fővárosát, valamint Vault Cityt, egy modern várost. Ez

Fallout 2



kezdetben gyalog történik, de később találunk egy 50-es évekből megmaradt hatalmas Chevroletet, ami egyrészt meggyorsítja a közlekedést az egyes helyek között, másrészt új helyekre juthatunk el vele. A szerzők igyekeztek átmenteni az első rész világvege-hangulatát a folytatásba is, de az igazán nagy hangsúlyt a jóval nagyobb terepre és természetesen a lényegesen nagyobb számú NPC karakterre és az ellenségekre fektették. Külön említést érdemel a továbbfejlesztett harci rendszer, különös tekintettel a fegyvereknek azon tulajdonságára, hogy többfunkciósá fejleszthetők (például egy géppisztolyra felszerelhető egy rakétavető). A megjelenés pontos dátumáról még nincs hír.

A **Galleon** című játék főszereplője meglehetősen vegyes foglalkozást űz a tengereken: a helyzetnek megfelelően hol szolid kapitány, hol kalóz, hol pedig kereskedő. A játékot ugyan a Tomb Raider-szerű akció-kalandjátékok sikere inspirálta (illetve nemcsak inspirálta: alkotói között van az első Tomb Raider vezető grafikus és programozója), de ezzel nem sokat mondunk el róla: a grafikai kivitelezése akár mérföldkő is lehet a játéktílusban, ugyanis túl a hatalmas méretű karaktereken és

tengernyi mozgáskombinációjukon, csak a verekedős játékokban megszokott hihetetlen mennyiségű animációs fázist terveznek a mozgás és a harcok minél látványosabb kivitelezésére. A játék megjelenése még odébb van, csak '99 végére várható.

A Xatrix csapata a Redneck Rampage debil humorra révén rendszeres belophatta magát az ilyen stílusú játékok kedvelőinek a

szívébe. Mivel hivatalos Quake-kiegészítők gyártásában is sokat jeleskedtek, nem csoda, hogy készülő **Klingpin** c. játékuhoz a Quake II grafikus motorját választották, természetesen saját elképzeléseikhez igazítva. A film noir-hangulatú történet a gengszterek fénykorába, a harmincas évek Chicagójába viszi a játékost. A helyszínek és berendezések kivitelezésének precizitását már a Redneck Rampage-ekben is megszokhattuk, de – a stílustól kissé szokatlan módon – a Xatrix-fiúk most számos kalandelemet terveznek a játékba, amely egyébként hét, több pályából álló epizódból fog állni. Az egyes epizódok történéseit átvéve szintek kötik majd össze, amelyekben – az RR2-höz hasonlóan – egy-egy jármű "fedélzetén" fogunk ténykedni. Tervezett megjelenés jövő tavasszal.

A licenceken általában össze szoktak veszni a kiadók, amely megállapítás alól talán csak az egy Star Trek a kivétel, mert ez több cégnek is biztosítja a betevő falatot. Interplayék is terveznek '99-re egy rakás Star Trek-témájú dolgot, amelyek nem fognak különösebb konkurenciát jelenteni egymásnak, hiszen mindegyik más-más kategóriában készül. A **New**

Worlds például egy 3D real time stratégia lesz, amelynek 25 küldetésében különböző bolygók felszínén fogunk parázs vitába bonyolódni a romulánokkal vagy mondjuk a klinginokkal. Kolóniákat alapítunk, bányászunk, új egységeket fejlesztünk – gondolkodni nem kell tovább sorolnom a kategóri jellemző stílusjegyeit. Valami hasonló dolgot hoz majd a **Starfleet Command** is –

csak nem a bolygók felszínén, hanem a világűrben, ami már természetesen egész más műfaj lesz, valami olyasmi, mint mondjuk a Microprose X-COM Interceptor. Ebben a sorozatból már ismert (és sosem látott) fajok több mint 50 különböző típusú hajóját rendezgethetjük különféle flottákba, és a stratégiai rész megtervezésén kívül természetesen az akciókban személyesen is részt fogunk vállalni, hiszen egy három hajóból álló osztag vezérének szerepét osztják ránk. A Secret of Vulcan Fury már a harmadik darabja lesz az Interplay Star Trek-kalandjátékainak,

Star Trek: Secret of Vulcan Fury

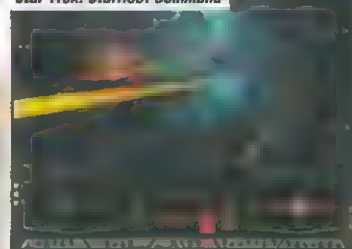


amelyben hat új epizódot játszhatunk végig az Enterprise űrhajó ismertebb figuráinak (Kirk kapitány, Spock, stb.) szerepében, amelyben a romulánok és vulkánok múltjának ősi titkait kutatjuk. A 3D rendelt kalandjáték legnagyobb érdekessége viszont az, hogy ismét mozgósították a filmsorozat egykori gárdáját az íróktól a

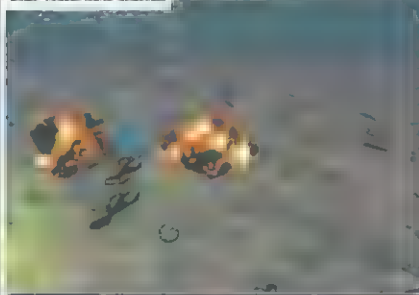
Star Trek



Star Trek: Starfleet Command



Star Trek: New Worlds



rendezőig, és persze a virtuális figurák hangját is az egykori szereplők kölcsönzik. Star Trek-ínyenceknek való csemege lesz a **Klingon Academy** című akciójáték, amelyben egy ifjú klingon pilóta szerepében fogunk küzdeni a gonosz emberek ellen. Miután a harciskolát elvégeztük, több mint 30 küldetésben vezethetjük diadalra a dicső klingon fegyvereket a Szövetség különböző bolygói, de a nagyon ráérős földi klingon-jelölteknek a játék még tartalmazni fog egy küldetés-szerkesztőt is.



A Lara Croft Utazó Cirkusz különféle hókuszpókuszai természetesen idén is az ECTS egyik fő attrakcióját jelentették. Livingstone úrék szerény kis vállalkozása lassacskán a világ egyik legnagyobb játékiadójává női ki magát, mert szép lassan elnyelegeti azokat a kis halakat, amelyeket érdemes. Ugyan a legnagyobb hűhó természetesen mindig is akörül a zöldpólis Cindiana Jones körül volt-van-és lesz, de azért az Eidos szárnyal alatt működik még jónéhány ígéretes csapat, akik a következő néhány hónapban olyan stuffokkal halmozják el a tisztelt publikumot, hogy az mind a hús új-ját megnyalhatja utánuk.

Kezdjük azzal a játékkal, ami Martin komának a legjobban tetszett a kiállításon, a Pumpkin Studios által elküvetett **Warzone 2100** című darabbal. Mint a címe is mutatja, ez a real time stratégia a vidám jövőben fog játszódni, amelyben különböző robotok seregei csapnak majd össze az Észak-Amerika feletti uralomért, valamint néhány elfeledett technológia birtokáért. (Az RTS-meghatározás itt nem egy C&C-klónt jelöl – ha már mindenképpen analógiát akarnék keresni, inkább a Battlzone-t említhetnék, bár az sem túl pontos.) Az alapvető feladatok már ismerősek lehetnek: a megfelelő nyersanyagbázis birtokában különféle típusú droidokból fogunk nagy seregeket gyártani (illetve az amortizáltakat javítani), új típusokat fejlesztgetünk, és természetesen a három campaign parázs csatáiban rendre megdádázunk az ellenséges Mikrobákat. Némi újdonság lesz az újfajta harci rendszer, a teljes szabadságfokkal mozgatható kamerané-

zet, és az az apróság, hogy a parancsnoki robotok folyamatosan tanulnak a küldetések során. Várható megjelenés a jövő év elején.

A Looking Glass fejlesztőit a Flight Unlimitedek révén ismerheti a nagyközönség, de mivel holmi Ultima Underworldökben is volt szerencsésük feltűnése, nem lépnek új pályára a **Thief: The Dark Project**tel sem. A bájos fantasy-milióban játszódó történetben a szokásos figurákkal (csontvázak, lovagok, csontvázlovagok és hasonlók) fog meggyűlni a bajunk, és a pimasz szerzők nem állották a címszereplő tolvaj szerepét ránk osztani, akinek tudvalevőleg két hatalmas fegyvere van: a lopakodás meg a lopás. A játék úgy néz ki, mintha a Deathtrap Dungeon és a Quake gyermeke lenne, bár a fiúk egy teljesen saját engine-t készítettek a játékhoz, amelynek sajátossága, hogy a környezet nemcsak dekorációként szolgál: az éghető dolgokat felgyújthatjuk, a nehezekkel ajtókat torlaszolhatunk el, a víznél könnyebb dolgok pedig természetesen úsznak – arról meg nem is beszélve, hogy nem megköveteli, csak támogatja a 3D-kártyákat. A játékkal hamarosan találkozhattok oldalainkon, mert gyakorlatilag készen van és várhatóan még november folyamán megjelenik.

Külső megjelenésében és témájában igen erősen a Diablora emlékeztet a Cinematix **Revenant** című játéka, ami igencsak kellemes darabnak ígérkezik. Ebben egy Locke D'Averam nevű néhai harcost alakítunk, akit egy hatalmas hadúr azért élesztett újra, hogy visszahozza neki elrabolt lánykáját. Locke koma átmenetileg sajnálatos állapota (márminthogy egy ideig kénytelen volt ha-

lottak lenni) miatt nem igazán tud semmit dicső előéletéről, de ahogy ijedt kis mókusként bók-lászik a sötét dungeonökben, péppé ver pár hordányi szörnyet, magához szóli egy rakás mágikus tárgyat, és eldurant néhány varázslatot, idővel kezd felfedezni saját képességeit... A játék fejlesztésébe igyekeztek aipalt anyait beleadni: a hi-color grafikáért egy profi kanadal fantasy festő, a hangokért és a zenéért a Xymox együttes billentyűse volt a felelős. A teljesen non-lineárisra ígért történetben több mint 40, különböző fegyverrel felszerelt karakterbe botolhatunk, amelyek animációját a meglehetősen költséges motion capture technika szolgáltatja. A játék egyébként támogatni fog minden 3D-kártyát és akár négy játékos is nyomulhat majd vele. Várható megjelenés '99 tavasza.

Az Ian Storm és John Romero **Quake**jának már egy jó ideje napirenden van, mint a közeljövő Quake-verője, de figyelembe véve az eddigi sebességet nem kizárt, hogy az ECTS'00 (nyilván így fogják aposztrofálni az új évezred showját) hírei között is szerepelni fog. A történet címadó darabja egy ősi japán kard, amely azonkívül, hogy kiválóan

Revenant



alkalmas parizer szeletelésére, azzal a szerény képességgel is rendelkezik, hogy képessé teszi a tulajdonosát időutazásra. A történet – mert a first person shootereknek (még mindig nem tudok rá normális magyar szót) mostanában már az is van – a 25. században kezdődik, amikor Ibihara professzor a Fudzsijama hogy alatti ősi temetkezési helyen megtalálja a legendás fegyvert. Sajnálatos módon Benedict nevű gonosz asszisztense kinyirja a dorék profot, és míg elhangzik egy kardal, visszarepül a karddal időszámításunk előtt 2030-ba, ahol egy erődöt épít a szent fegyver és természetesen utódai védelmére. A játékban Hiro Miyamoto szerepét alakítjuk, aki a néhai professzor szépséges lányának, Mikikonnak és barátjának, Superflynak a társaságában visszazúgunk a múltba, hogy visszaszerezze a kardot. A történet négy részből áll. Az elsőben Benedict erődjében kell halomra gyilkolnunk a gonosz bácsik armádiáját, hogy a szint végén megtaláljuk a Daikatanót. Némi hiba folytán a kard nem a saját időnkbe, hanem az ókori Krétára – azaz a második szintre – repít bennünket, ahol természetesen a kedélyes Minotaurusz barlangjában lesz némi nézeteltérésünk a helybélielkel. Sajnos a kard nem tud elegendő energiát gyűjteni a megfelelő időugráshoz, így a harmadik szintet kénytelenek vagyunk a sötét középkorban, néhány kedélybeteg viking között eltölteni. Négy varázslójuk, illetve a királyuk múlt időbe tétele után a negyedik szinten magunkat a jövőbe tesszük, mert a 2030. év földrengés sújtotta San Franciscójának legelőkelőbb hoteljéből, az Alcatraz börtönből

Warzone 2100



Thief: The Dark Project





egyéni munkával fog rendelkezni a dialógusoknál. Erre már most kíváncsi vagyok, de sajnos kénytelen leszek jövő márciusig várni, amíg megnevezhetem.
Jön még Eldos komától:
Anachronox (Ion Storm): Sajátos kivétel, sci-fi akció/kalandjáték, erőteljes RPG-elemekkel. Megjelenés: '99 első negyede.
Championship Manager 3 (Sports Interactive): A kiváló focimenedzser játék továbbfejlesztett változata. Megjelenés: ka-

kell majd kikocmeregnünk. Talán nem csoda, hogy a játék a Quake II grafikus engine-jét használja, bár ez mostanában már nem nagy szám, amikor a hasonló játékok fejlesztőinek 90%-a inkább az Unrealé után áhitozik (a sors roppant gonosz flintora lenne, ha 2000-re Romeroék átírnák erre...). A játék érdekessége, hogy a főhőst (vagyis csekkéjségünket) két számítógép-irányított karakter (Mikiko és Superfly) segít a küldetésében, akikkel menet közben akár el is cseveghetünk a világ dolgairól. 64 különböző szörny, 32 féléű fegyver és 33 audiótrack, na meg persze néhány deathmatch-pálya várja az önjelölt hőseket, akiknek úgy mond egy P133-as proci is elegendő lesz. Az utóbbi úgy legyen igaz, mint a '99 tavaszára ígért megjelenés.

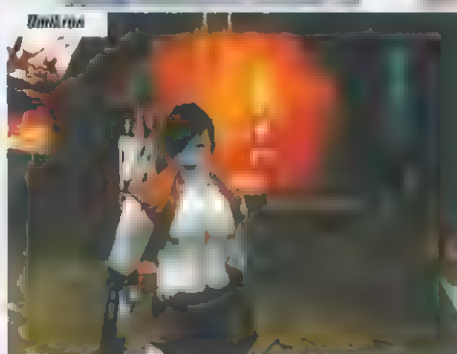
A **Saboteur** név igen kellemesen csenghet a Nyugdíjfolyósító Intézet azon kuncsaftjainak, akik még Spectrumon és C-64-en kezdtek játszani, hiszen a maga idején kategóriájának egyik legjobbjá volt. A Tigon

új játéka ugyan nem ennek a felmelegítése, mert saját bevallásuk szerint a lálványt és a játékmenetet két PlayStation-értár, a Soul Blade (egy Mortal-szerű, kiváló 3D verekedős játék) és a Tomb Raider (ezt nem ismerem) inspirálta – mindenesetre ugyanaz a keleti misztika lengedez be, mint az előbb említett Daikatanát. A játék főhőse egy Shin Lenaga nevű modern ninja, aki öt különböző világban és egy szál erupóloban kutat családjának maradványai után. Teljesen felszerelése Katana (vagyis Kard) nevű kardjából, valamint hűséges blökijéből, Shiroból áll – mindenesetre mindkettő elég hatékony fegyver lesz a jakuzák és zsoldosaik ellen. A 3D-kártyák képességeire épülő látvány és játékmenet tehát Laramota Crofteszi kalandjait idézi, amelyet az összecsapásokban egy motion capture technikával készült, csak verekedős játékokban elvárható komplex harci rendszer egészít ki. Hogy ebből a turmból mi süti ki, megtudjuk jövő május tájkán.

Nyilván sokan látták a Mel Gibson főszereplésével készült 'A rettenthetetlen' című filmet, ami Bruce, a skót szabadsághősnek állított emléket. A Red Lemon csapata is láthatta, ugyanis ugyanebbe az éraba, a XIII. század végének Skóciájába visz az egykoron **Tartan Army** című stratégiai játékuk. (Ez egy ideig Braveheart, azaz a film angol címével megegyező néven futott, de nyilván jogi problémák miatt nemrég megváltoztatták.) Ebben az időben Skócia még független, de apró darabokra szabdalta ország volt. Egyes részeit egymással államból turzalkodásban élő csatádok, ún. klánok uralták, akik bel politikai manőverekkel, hol pedig súlyos szekerécskékkel próbálták a többiek feletti hegemoniát megszerezni. Talán ezt látva döntött úgy I. Edward, angol király is, hogy szépen bekebelezi ezt a földet. A játékban mi is egy (vagy több) ilyen klánvezért alakítunk, és célunk természet-

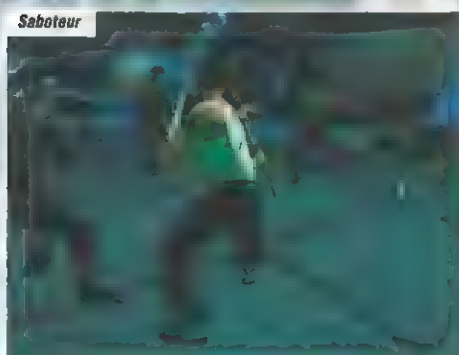
esen az ország megszerzése lesz. Ehhez három különböző út vezethet: katonai erővel legyőzzük az összes klánt; meggyőzzük minél több kisebb klán támogatását, hogy benünket jelöljenek a királyi címre; illetve teljesen kiverjük az országból a hódító angolokat, és akkor úgyis nekünk ajánlják fel a koronát. A játék kinézetre úgy fest, mint egy grafikaiag igen erősen felturbózott Myth: The Fallen Lords (3D-kártya tehát kötelező), amelyben a katonákon kívül felvonul a kor összes jellemző harceszköze is a katapultoktól kezdve egészen a naszdókig. Igen ígéretesnek hangzik, hogy a teljes 3D-környezetben zajló real time játékmenetet több nézeti kép (térvező, követő nézet, izometrikus megjelenítés vagy intelligens kamera) is támogatni fogja. Várható megjelenés '99 első negyedében.

A maga nemében igencsak szokatlan és érdekes darab a Duxnet Studio **Omikron** című játéka is, ami egy sci-fi arcade/adventure. A történetben a Phaenon párhuzamos világában fekvő Omikron városának egyik lakóját alakítjuk, és az a feladatunk, hogy felvegyük a harcot Astaroth, a démonok ezeréves hercege ellen, akinek kedvenc szórakozása, hogy lelkeket gyűjt. A hi-color 3D-engine persze csakis valamilyen gyorsító-kártya jelenlétében lesz hajlandó muzsikálni, akkor viszont meghökkentő opusokat ad majd elő: az még hagyján, hogy az egész várost bejárhatjuk a maga teljes három dimenziójában, gyalogosan vagy akár járművel, de a szerzők állítják szerint ez az első olyan játék, amelyben a motion capture technológiát nemcsak a mozdulatok minél nagyobb élethűségének támogatására használták fel, hanem az arcvonásoknál is – ugyanis minden karakter



rácsony előtt.

World League Soccer '99 (Silicon Dreams): Foci. Megjelenés: karácsony előtt.
Urban Chaos (Mucky Foot): A jövőben játszódó akció/kalandjáték a Tomb Raider nyomdokain, '99 második negyedében. Ja, majdnem elfelejtettem: lesz Tomb Raider III is.



Valamikor a középkor kelős közepén történhetett. A legszebb levágányok virultak. A trubadúrok csodás szerelmes ódákat zengtek sósom látott hölgyeikhez, zordon várak lokálról szemérmes grófkisasszonyok pirantgattak naphosszat lefelé, várán hogy feltűnik a Szentföld irányából egy hős lovag, aki szerény ajándékként egy szerecsen fejét nyújtja feléjük - azonkívül az a csóbb néposztályokat sem nyugtatják naphosszat holmi önkormányzati választásokkal. Hát bizony, dalos egy idő volt!

Egy kezdőhöz volt a Knights & Merchants kézikönyve, ha szarab a normálisnál 3-4 cseppel több pártoszt fogyasztott volna reggelire - de tévéen földhözragadt emberek, főként úgy fogalmaztak meg, hogy játékokban a XIII-XIV. század körülményeit próbálták életre keltetni egy stratégiai játék keretében. Ez a szép korszak egyelőre a sorát középkori legostóttabb vége volt, amit a történészek nem egyszerűséggel a "feudális anarchia" korszakának titulálnak. A legtöbb európai országban gyenge közeli hábkirályok éltek a trónon, a tényleges hatalmat viszont gazdag tarto-

zó esetekben inkább Practice-nek fogható fel, ugyanis a játékos mindössze azt tanulja meg, hogy az egyes épületek és szakmunkások milyen logikai sorrendben követik egymást a fejlődésben. Az ún. "ellentét" nem zavar sok vizet: az egy raktárból és egy vendéglőből álló "városát" nem fejleszt, mindössze a pálya tulajdonos levő erdőben kornyadozik két seregével, várva az előbb-utóbb bekövetkező szomorú végét. Ehhez képest kicsit hideg zuhanyként ért az első éles küzdelem, ami első nekifutásomra majd fél percig tartott. Városunk itt nincs, az a feladat, hogy kicsi seregeink élén betörjünk a királyságba. Érdekes módon arról nem szólt a misszió leírása, hogy a királyság jelenlegi lakói közül jelentős számban képviseltetik magukat olyan személyek, akik nem óhajtottak, hogy en betörjék oda. Pedig első pillantásra (legalábbis a hadseregépítés sebességére vonatkozó Tutorial-tapasztalatok alapján) igen tekintélyes seregem volt - amikor öt másodpercen belül megtamadott az ellentét, akkor már tényleg csak volt... Mivel különösen kacskaringós játékos szerkezeteket faragásztam a szerzők

letendő helyének kiválasztása általában adja magát: rendszerint megközelítőleg sík helyre lehet építeni (ha valami kánya van, a program ügysem enged felbuzni), és nyilván ott, ahol ennek értelme van (nyilván nem lesz siker-ágazat a fakitermelés a szirtokban, vagy a farmerkedés a hőmezőkön). A leendő épület kijelölése után az ajtaját be kell kötnünk a raktárunkhoz vezető úthálózatba, hogy a felhagyott odaszállíthatasság az építéshoz szükséges követ és deszkát. Az építők munkások előbb az utat építik meg, és csak utána tudják az épületet. Az építeteket (és végül együtt természetesen az ott dolgozó szakmunkásokat is) logikai sorrendben kapjuk egymás után, azaz akkor, ha a működéséhez szükséges nyersanyagot formáló szes már működik. (Nyilván nem lenne különösebben sok dolga Pek ár-
nak, ha Farmer ur nem termelne a szántóföldön búzát, amit

Modern városközpont, serény ámdó féltetés alattvölkekel



mányurak bitorolták, akik épp olyan gátlástalanul viselkedtek magánháború külsőszázi zsákmány felébe, mint mondjuk saját honfi- és vetélytársak, rosszabb esetben a királyok ellen. A közbiztonság tehát igen erősen emlékeztetett a mi szép Budapestünk néhány frekvenciálabb területén jelenleg uralkodó állapotokra, ahol tudvalegölög már csak sportból is meg szokták verni az arra járókat.

Márpedig az ilyen szép külisszák szíve kínálják magukat egy stratégiai játék tölthetjére, merthogy a Knights & Merchants annak készült. Pontosabban - a divatnak megfelelően - egy real time stratégia, az éles szemű olvasó nyilván már elmélyülten tanulmányozta a képeket, így tehát nem nehéz a skatulyán belül is tovább szűkíteni a kört: ez egy Settlers-klon, amelyben egy személyben alakítjuk a gazdasági pénzüst és a seregek dicső urának szerepét.

A TÖRTÉNET

A hasonló milliók játszódnak játékok rendszerint arról szólnak, amint a Szép és Jó Újfé Hős felszabadítja az országot a Gonosz Zsarnok ura alá. Ez itt csak telerszti igaz: a SZRH szerepét természetesen mi kapjuk, nincs viszont GSZ. Sok-sok gonosz zsarnok van. Csakdéltségünk célja az, hogy az országot tartományról-tartományra felszabadítsa a kiskirályok uralkodói, visszatértesse trónjára a kirógtt uralkodót, elnyerje a királyné kezét és egyébe testjait, és boldogan éljenek, míg el nem viszi őket egy errejáró postis vagy egy alacsony szintű formattákos. A játék 20 küldetése tulajdonképpen a hadjárat történetét beszéli el, valahogy hasonlóképpen, mint mondjuk a Dungeon Keeperben, azzal a meglepő különbséggel, hogy nem muszáj sorban haladnunk, bármikor indíthatjuk bármelyiket (vagy legalábbis ez így történt a V0.99 verziószámot viselő tesztverzióban).

Nagyon kellemes, hogy van Tutorial-pálya, amelyben a játékos rendszerint megismerkedik a játék kezeléssel, amennyiben a kézikönyvet beleejette volna a firdőskába.

Hopp! Ez ideális hely lesz még egy aranybányának



felmenő: növekedésével kapcsolatban és határozatra végre sikerült megnyernem az ELSŐ pályát, akkor a végszámolásnál kiderült, hogy több, mint kétszeres túlerőt kellett legyőzni, akik egy városban üdögölre, és az újszárakat a rár falon szépen felsorakoztatva várják érdeklődve, hogy mikor mehetnek bétor rohamra...

Az minden egyes pályára igaz, hogy úgy van, mint a legtöbb akciófilm: egy csomó statiszt meg hal. A kezdőállapotok úgy lettek beállítva, hogy legkevesebb 2-3 percen belül egy érdekes összecsapás alakul ki, amelyben elbukjuk csapatunk nagy részét (ha nem az egészet). Egyes küldetések úgy ágyazódnak a történetbe, hogy nincs rajtuk építkezés (addig tart, amíg valamelyik fél el nem veszi az utolsó katonáját is) - másokban pedig az első összecsapás sikeres átvészélése után ki kell építeni a gazdasági bázist, amelyből kinövő hadsereg kipucolja a tartományt. A cél roppant egyszerű: akkor győztünk, ha nyakonvágjuk az ellentét utolsó katonáját is, illetve - ha van olyan - leromboltuk az utolsó épületét is.

Szerény véleményem szerint a Joywanta fejlesztői elég nagy öngólt löttek, amikor a történet egyes részei ugyan campaignt sejtetnek, mégsem azt játszmunk a szó klasszikus értelmében (pedig azért jól esett volna némi seropet továbbhozni az előzőből). Kár, hogy ez a logikai lénc csak elméletileg él, ugyanis egyes pályákon túl jó kis csavarintások vannak a sztoriban: néha helyi barbárok csatlakoznak hozzánk, hogy támogassák harcunkat; néha több kiskirály is küzd nemcsak ellenünk, hanem egymás ellen is; néha egy falu fellázad a zsarnok ellen, és - ha nem is velünk szövetségben, de - szintén harcol vele. Szíval jók a kuliszok - kár, hogy nem szagsejtették össze őket. Arra viszont mindenki készüljön fel, hogy a játék barom nehéz először minden pályán meg kell tanulni, hogyan éljük túl az első negyed órát. Utána neki lehet állni építkezni, és kitárlni, hogy a két-háromszoros túlerőt hogyan győzzük le.

KÖZGÁZ OKOSKODÁSOK

A gazdaság működtetése Settlers-módi szerint nem direkt parancsokkal, hanem félautomatikus történet: nekünk a lehetőségeket (a megfelelő helyet, szakmunkást, nyersanyagot és szállítást, valamint a Jónép élelmezését) kell biztosítanunk. Ha mindez optimális mértékben megvan, akkor a gazdaság tulajdonképpen működik magától.

A kezdetek: A játékban 25 különböző típusú építményt különböztetünk fel, amire a külön építési menü szolgál. Azokban a küldetéseknben, amelyekben szükség lesz a gazdaságra, rendszerint már rendelkezésre állnak az alapok, ha más nem egy raktár, a kezdetéhez elegendő nyersanyagokkal. Egyébként a későbbiekben ide kerülnek a felhasználásra vagy földelgozásra azonnal nem kerülő termékek. Egy épí-

Melnár (a megőrül a malomban.) Az építményeknek van két speciális fajtája, nevezetesen a bányák és a szántóföldek/szőlők. Előbbiből négy van: kő-, vas-, szén- és aranybánya. Az elsővel nanyi a gond, hogy egy sziklás hegyység közepébe telepítsük - az a kőmennység, amíg eltűnik a hegy, addig nem fedzi négy-öt küldetés köigényét is. Az utóbbi három bányatípus azonban csak speciális helyre telepíthető (vas- és arany a megfelelő hegy lábához, szén pedig lehetőség szerint szénmezőre), valamint elég gyorsan kimerül. A kimerült bányát célszerű lebontani, mert lakója úgysem dolgozik, mert ha építünk egy új bányát neki, akkor átköltözik oda és nem kell új szakmunkást "építenünk". A szántóföldek és a szőlők annyiban speciálisak, hogy az ott dolgozó farmernek nem elég az épület, megművelhető földre is szükségük van az épület közelében, tehát az építményekkel 14-16 pozíció-

nyi szántót, illetve 8-10 "holdnyi" szőlőt is építenünk kell. Néhány feldolgozóüzem (a fegyvergyártók) ugyanabból a nyersanyagból több különböző holmit is építhet, ilyenkor számszerűen meg kell adni, hogy miből és mennyit gyártsunk - az logikus ötlet is lenne, ha több cuccnál azt gyártaná, amiből több kell (mint ahogy nem teszi), illetve ha legyártotta kárt mennyiséget, továbbra is csinálna valamit (mint ahogy nem teszi). Szóval nem rossz ötlet, hogy ha túl nagy a kínálat, akkor egyes üzemeknél le lehet állítani a termelést, és ezzel a nyers- és a készanyag szállítást végző

Nehezen előcsalogatható kép a végszámolásnál...



Foszd meg és



ralakodj!

Red Kingdom

Knights and Merchants

addig amíg egy arany- és szénbánya valamit egy pennyre természetesen állíthatunk fedeztetjük a katonai szolgálatra toborzottakkal fegyvereseket. A két alapvető szaktudásról már volt szó a jobbágyok hozzá/vizik a szaktudog hozza/vizik foglalkozás alagján a cuccokat (erre még majd kitérünk) az utóbbiak pedig építkeznek – egyébként nem tartásra vannak bemenőzködve mert lakni nem laknak sehhol, következésképpen nem is pihennek. Építőmunkasbó rendszerint bőven elég 6-7 darab (optimális számú jobbágy) annyit tud nyersanyagot biztosítani, jobbágyból viszont annyit kell tartani, ami az aktuális szállítási feladatokat fedez. Ez igen kellemes variáció lesz: ha valamelyik egy helyben áll, akkor nincs dolga tehát sokan vannak – ha pedig rajta nagyban felszaporodik az elszállítási váro ar, akkor meg nyilván kevesen. A többi "építhető" figurát akkortól lehet termelni, amikor leendő munkáseire is rendelkezésre áll (sőt, ha egy kesz munkahely üresen áll, akkor azt a program jelzi is). Egy munkahelyen egy fickó dolgozhat, leszámítva a farmereket, akik ugyan dolgoznak, de közös földön, de békésen, ha mindegyiknek megvan a kis magángazdasága. Az egyes szakmunkások részletezésébe most nem bocsajodunk bele (előg egyértelmű), mindegyesre egy építő új épületeinkre kattintva nem árt megnézni, hogy milyen mester fog dolgozni benne, mert – talán egyszerűsítési célzattal – egy szakmunkás több munkakörben is használatos (pl. ugyanúgy ács dolgozik a fűrészfelépén, mint mondjuk papírkészítésként vagy lánczó- és ígyárascent). A munkások aktuális elképzelését a jövőről a feljük mellett megjelenő kis buborékokban láthatjuk: az építőmunkásoknál talapacs mutatja, ha éppen felvonulásban vannak egy új építéshez, deszka vagy kő az építőanyag-szükségletüket, a többieknél pedig egy házika, ha éppen hazafele tartanak.

Nyilván a pimasz szakaszvezetőknek köszönhető, hogy idejüknek akkor is csak a felet fordítják munkára, ha van elegendő nyersanyag – a másik felében pedig fűtőrésszám bányájuk a házak előtt székő szon időtöltést, akik jobbágyakat szűrték és folyamatosan dolgoznak kell. További komoly jellemző, hogy időre-időre leromlik a kondíciójuk. Ennek az áldatlan állapotnak táplálkozással próbálnak véget vetni (kés és villa jelenik meg a fejük mellett), tehát a legközelebbi fogadó felé veszik útjukat. A jobbágyok ide hordják be a három alapvető táplálékuként szolgáló cikket: a kenyert, a kolbaszt és a bort. A korgó gyomri állapotuk rehabilitálására elegendő egy adag bármelyik élelmiszertől. Mivel az első kottó

idővel éhesek, és egy láda aranyért vehetünk helyette egy lakóházat kődobban lévő kollektát. A környezetet gondját egyhűteli, ha a környéke elemizert termelő üzemet a mielő gyorsabb szállítási miatt a fogadó körvonalai közelébe tologatjuk, illetve nagyobb településeken több fogadót is építünk – persze tökéletes magadást ez sem jelent.

A stílusból adódóan ez egy igen idegőrlő része a játéknak. A gazdaság ugye akkor működik jól, ha minden egyes nyers- vagy készanyag a lehető leggyorsabban eljut a feldolgozási vagy felhasználási területre, lehetőleg a raktárba. Márpedig ennek az elvnek három alapvető egyenlőtlenséggel szembe kell néznie: az első a földrajzi elhelyezkedés, az a második a fogadó kapacitása, és az a harmadik a szállítási költség.

Egyértelmű, hogy az a készárú, ha egy feldolgozó üzemet minél közelebbi telepítünk a nyersanyagot szállító üzethez. Ez így egyszerűen bonyolult, de gyakorlatilag lehetetlen. Az még nem is volna probléma, hogy az épületeket logikai sorrendben kapjuk, mert ki lehet hagyni a helyet egy-egy lepusztulás áránál. A baj onnan származik, hogy egyrészt a természeti adottságok gátat szabnak grandiózus elképzeléseinknek (ha nem egy hegybe ütközünk, akkor valószínűleg egy bunkó favágó pont oda telepít egy fenyőfát, ahova egykoron egy szép épületet terveztünk – várhatjuk még kivágya), másrészt egyes nyersanyagokra (búza, szén, deszka, acél) több iparág is igényt tart, harmadrészt pedig a követ és az ércet nem lehet könnyűen kénytelenek vagyunk ott termelni, ahol találjuk, és nem ott, ahol akarjuk.

Aki játszott valaha is a Settlersselel, hideg verejtékben bánykódva gondol arra, hogy milyen ronszágos forgalmi dugók alakultak ki az útkereszteződéseken. Ez persze itt is így van, sőt, még talán jobban. Ha egy "egyséves" ötös két jobbágy szembetámadkozik, a következő kis csendet követően az egyik először is mindkettőt megáll, az egyik először is félre lép, megvárja míg a másik méltósággal elvonul, a másik pedig az utját. Ez még hagyján, de képzelhetjük, hogy mi van akkor, ha mondjuk 3-3 vagy 4-4 jobbágy találkozik szembe! A képernyőn egy nagyobb horda néptáncos csordászik jobbra-balra, a felhasználó pedig vadul ordít, hogy "MENJETEK MÁ!" – mellesleg meg azonnal élni akar pallosjogával... Ez a kis népszerű klasszikus példája annak, amikor a látvány és a realitás a játék rovására megy – igazán kihagyhatók volna. És lettem volna az utolsó, aki realitással kapcsolatos problémák miatt szót emelek, ha két jobbágy egyszerre kereszteződik egymáson. Egyrészt – ha ismeretlenségem nem csinálnak – már a középkorban sem úgy tervezték az utakat, hogy a szélességük megegyezzen egy szabványjobbágy frontális átmérőjével; másrészt építőanyagot akkor kellett tudni árkon-bokron keresztül is szállítani?! Ha mindegy. A forgalmi dugókat ugyan meg nem szüntethetjük, de mérsékelhetjük, ha a nagyon forgalmas helyeken (raktár, fogadó, kastély, stb.) két- vagy háromsávúra tervezzük – és alkalomadtán szélesítjük – az utat.

Ha igen. Tulajdonképpen rajtuk múlik az egész játék, és amíg ők ide-oda mászkálnak, addig Mifene-ségünk alkalmasint a falon, lévő a szállítási automatikus, tehát az úgynevezett AI hivatali irányítal. A kezdet kezdetén ezzel kapcsolatban kellemes meglepetés ért: a Settlersben egyelőre mindenki boldog sítokapitálissal nézte végig, amint a hűlye szolgá Záhonyban magához vett egy adag búzát, elvitt vele a Záhony-alsón lévő malom elé, pár hét

alatt elbaktatott vele a soproni raktárg, ott észbe jutott, hogy ártalmatlan kéne, és visszaszállt a buzavai Záhony-alsóra. Ezzel szemben itt elkepedve figyeltem, amint egy szolgám nem a raktárba csúrt el a buzavai, hanem beadja a malomba – naah! Tényleg van AI! Ez a egyetlen PERSZE csak a körülmények szerezésé összejátszának volt köszönhető. A K&M-ban ugyanis a gép az éppen szabad jobbágyt a sponr következő feladatot szomatolomást egy adag szén, hogy figyelni az egyes üzemek el- illetve beszállítási igényeit, és sorban kuszítja, majd kullatza őket – tekintet nélkül bármilyen foglalkozásra. Ez szerencsés esetben logikus megoldást hoz, de 25-30 jobbágyt már neha katasztrófát, az előbbi példánál maradván, Sopronból elindul X jobbágy, hogy elhozson egy kőteg hűzt Záhonyból; a sorrendben a Záhony-alsó malom igénye következik, akinek buza kéne, elindul tehát a Záhony-alsón utaztató Y jobbágy is, de nem árt Záhonyba (hiszen azért már jönnek Sopronból), hanem Sopronba a raktárba; félúton találkoznak, körbeszerepelek egymast, X jobbágy pedig Záhonyból természetesen nem

Ebben a vörösfagyszó viadalban épp nem nekem áll a zászló, de az íjások még javamra billenthetik a dolgot



adja ám is Záhony-alsó a cuccot (azt majd hozza Sopronból Y jobbágy), hanem kegyetlenül viszi a soproni raktárba, mintha csak kilométerben fizetnék őket! Félúton megint szappalnak egyet, és boldogan élnek, de leginkább DÖGÜJEMEK MEG! Jó, persze az kicsit sarkított példa volt, de azt nem értem, hogy ha nekik illik megírni egy AI-t, akkor miért kell "mesterséges intelligencia" helyett "mesterséges féltősség" abbahagyni a dolgot, mikor egész kicsiny ráfordítással tökéletesen is megcsinálhatók volna? Ez az egyik fele. A másik meg az, hogy a gép teljesen üresen (gondolom az igény beérkezésének sorrendjében) dönt a szállítási útról, nem lehet elsődleges prioritásokat megadni. Vagyis azt, hogy ha Világve-felsőn a szénbányában a felszínre kerül egy adag szén, azért azonnal menjen valaki, mert márha kell a karkodóvácsnak, a szénkovácsnak, a vasolvasztónak meg mindenkinél – nem, majd alkalmasint arra térfereg valami félkégyelmű, és ha épp nem éheznek meg közben, akkor esetleg hajlandó lesz eluccscolni. Egyes prioritásokat ugyan megadhatunk a második fő ikonai, de ezek csakúgy szoktak a druka vonatkozásban, amik több helyen is feldolgozhatók, és nem azt adjuk meg, hogy HONNAN vagy HOVA szállítsanak azonnal, hanem csak annyit, hogy ha egyszer majd elhozzák, akkor hova vigyük elsősorban. Megint az a fránya AI...

Na ennyit a gazdaságról, ami kicsit labilis lábakon fog állni (imbohogy), mégis hadviselésünk alapja lesz egykoron, hiszen összes végterméke vagy fegyver vagy pedig élelem, mindegyikre szükség van a hadseregnek.

A HÁBORÚ MŰVÉSZETE

Két katonai jellegű épületünk lesz: az őrtorony és a kastély. Az előbbi gyorsan el is intézhetjük azzal, hogy védelmi jellegű létesítmény, ahol majd alkalmasint egy rogruta "lakik", "nyersanyaga" pedig ott kődobar lesz. A felhasználási módja roppant egyszerű: amint ellenséges tünik fel elő-

valban, katonapultálja a kovácsot – a kősz terméke pedig egy hullá. Ennyit az őrtoronyról. A kastély már egy kicsit összetettebb. Kődobar ott, hogy mielőbb megépült, a jobbágyok áthordják ide az összes fegyvert és lovat, amit addig a raktár(ak)ban tároltak, mert itt "építjük" majd a katonákat. Ehhez illik az a kősz szén, hogy fejtenként egy



Stratégiai zseni példája: az ellenséges hordákat kis erővel is fel tudom tartóztatni a szorosban (az más kérdés, hogy úgy végeztem, mint a görögök Thermopilaínál)



A hadrend kezd úgy-ahogy összeállni, most már csak ellenség kellene hozzá



Hida aranyért regrutáltak építünk az iskolában, akik majd beköltöznek a kastélyba, ahol a rendelkezésre álló fegyverek rájuk aggatásával a kornak megfelelő típusú katonákat gyárthatunk belőlük, széles választékban. A típus - elméleti! - leg - az erejét is meghatározza a katonáknak: míg egy műtáncos egy szimla családtagként vonul hadba, addig egy lovag felszerelése lóóóó, páncélból, acélpajzsából és kardból áll. A két veglet között van persze némi különbség, de nem ANNYIRA jelentős, mint a felszerelésük legyártásának ideje (a lovagét kábé az előbbinek a harmesztízosa saccotom), ami rögtön meg is határozza, hogy miképp tudnak nagy sereget felállítani. A "nagy" itt persze relatív fogalom: egy 60-80 főből álló sereg már igen rettentőes armádnak számít.

Regrutákat laborozni csak akkor célszerű, ha egy nagyobb támadás sereg felszereléséhez szükséges fegyverzetet a rendelkezésre áll, ugyanis ők is ugyanúgy nagy szokatlanok, mint a többi munkás, és felzáródnak mindent. Ha a cucc megvan, akkor viszont sorozatosan lehet gyártani a katonáknak. A gyors egymásutánban legyártottak rögtön egy seregtestet fognak alkotni, vidáman elősereglenek a kastélyból és megpróbálnak hadrendbe állni, ha pedig rákattintunk egyik élcső harcossalra, megjelenik a katonák ikonmenüje. Az előbb elhangzott két kulcszó: a "seregtest" és a "hadrend". Szó se róla, nem ellikülő némi történelmi alapot, hogy - szemben a modern hadviseléssel - a középkorban az azonos fegyverzetű katonák egy-egy önálló seregtestet alkottak, azaz a lovag nem vegyült be a többi alabárdossal, míg a számszerűsített som fegyverzetűek esztendőültek a könnyűlovasság tűzeinél. A hasonló típusú egységeket a későbbiekben kedvünkre osztunk több részre vagy vonhatjuk össze, aszerint, hogyan kívánjuk mozgatni őket - ami szintén teljesen oké. Az is igaz, hogy az egyes seregtestek valamilyen hadrend (egy- vagy többsoros vonal illetve oszlop) alapján mozognak, ami ugyan megtelebősen körülhatárolja a mozgathatóságukat, de tény: meg teljesen korlátozott, és itt is kedvünkre variálhatunk vele. De hogy ebből mi szüri ki a játékból? Először is: a hadrendet tartva csak nagyon közel helyre tudunk mozogni, mert menet közben a hadrend átalakul (japán turistacsoporttá, és utána megint parckig tart, amíg felveszik az alakulat. Külön móka, ha valami természeti akadály (például hogy) gátolja az aktuális alakzat felvételét, akkor a csapat egyik szárnya fel áll, a másik pedig marad turistacsoport. Jó. Még jobb, hogy azok a természetű akadályok a mozgás közben is hasonló gátoló tényezők, így ha nekigyelgünk egy heggynek, akkor a csapat egyik fele jobbra próbálja megkerülni, a másik meg balra. Ez azért jópofa, mert megállás után a csapat összes tagja ott akarja felvenni az alakzatot, ahol a parancsnok (a zászlós figura) megállt - ha hosszabb hegyről van szó, akkor egy jó darabig tényleg a táloidalon lévő brigád. Nagyon jó. Ennél még sokkal jobb, hogy természetesen akadályt jelentenek a munkásoknak épületek, hiszen tényleg teljesen irreális lenne, ha mondjuk egy teljes fegyverzetben lévő bátor lovag mondjuk a sertsőbizalida udvarán foglalna zordon harcállást - így tehát az épületeket meg kerülgetik is! Nagyon-nagyon jól De most jön a legeslegjobb, a realitás csúcsa: a katonák ugyanúgy összeülőknek a jobbágyokkal, a munkásokkal, meg természetesen a többi seregtest katonáival, mint a begyekkel és az épületekkel, és ilyenkor jön a szokásos tip-top pi jobbra-balra! Mivel kísérletező kedvű gyermek vagyok, csak egy puszta trótból szép széles vonalban keresztülhajtottam tíz lovagot és tíz fűszert egy nagyobb városmon, amelyben már vagy ötven munkás és jobbágy szaladgált. Áh-háááá! - az Al leronta a lábát én meg visítottam, mert egy negyed óra múlva is ide-oda tértelgetti mindenki. Szóval egy kicsit túlzottan realista sikeredett a dolog - ennek alapján a Mortal Kombatkához is forgalmazhatnánk egy mókás perifériát, ami rendszeresen jól orra veri a bészéző játékoszt. Ettől a harci rendszertől egy C&C-faa nyilván gutaütést kap, én először nem tudtam, hogy sírjak vagy nevessek, később már csak jópofa "arcade-effektusként" fogtam fel, ami sajnos ismét kihívás.

A seregeknek megvan az a hátulütője, hogy szintén romlik a

kondíciójuk, azaz idővel meg szoktak éhezni. ők viszont katonás legyetemmel a helyükön maradnak és nem ugranak be a legközelebbi fogadóba - várják, hogy utánuk hozzuk a menzist (van egy külön kajálatló parancsok). Az utánpótlás forrása szintén a jobbágyoké, és ennek a parancsok prioritása van az összes többi szállítási parancsokkal - ergo ne a létkép melék végéről hozzassuk a kaját, mert addig a városban minden más munka szüneteltetve fog. Ebből kifolyólag a nagyobb seregeket célszerű kajálatás után mielőbb harcba küldeni, mert hosszabb tévedés esetén vagy ők fognak éhen halni, vagy a városiaké.

Szavintem a hadaknál célszerűbb inkább a memóriára, mint a minőségre törekedni - különösen elhízódó partiknál (talányos megfogalmazás: amelyik partiknál nincs vege 10 perces beáll, az szinte elzúg "elbűzödött"). A páncélos lovag ugyan nyilván erősebb, mint mondjuk a hasonló kondíciójában lévő lándzsahordozó, de az utóbbiakból egy kétszeres túlerő már győzedelmeskedhet, mert az számít igazán, hogy hogyan tákikáznak a csapatokkal. Először szerepe van ebben a "tüzéségnek", azaz az íjászatnak és a számszerűsített katonák, akik nyílzáporukkal hatátozatosan támogatják többi csapatunk karát, az ellenfelet távolabb - kértusában azonban nem ajánlatos engedni őket, mert az nem az ő műfajuk. Az íjászok automatikusan tüzet nyitnak a látó- és látóviszonyban lévő célpontra, az egyéb csapatoknak külön meg kell adni egy célpontot, bár természetesen harcra becsúszhatnak, ha megtámadják őket. A támadás célpontjának meg lehet adni egy ellenséges csapatot vagy épületet is. (Utóbbiit előbb felgyújtják, idővel pedig porig rombolják. Ha a ház még nincs lerombolva, akkor a vész elmúltával az építmenet-sokkal kijavítható.) Ha egy csapat összes tagja harcra akkor parancsot már nem is tudunk kiadni nekik, a program elveszi az irányítást - várhatjuk, hogy tegyőzők a gaz ellent, vagy "elbűzölnek, mint legjobbjaink a hosszú harc alatt". A leggyorsabb tákika persze itt is a "sok lud díszmél győz" néven közismert módszer, valamint az, hogy az íjászköztől támogatva és a megfelelő hadrendet választva minél több oldalról támadjuk az ellent. Közbenharchoz nyilván az a legjobb hadrend, amikor a csapat legtöbb tagja tud egyszerre harcba avatkozni, és - ha ezt a terep engedi - ez a minél szélesebb vonal. A hadrenden kívül természetesen harcban nagy szerepe van annak is, hogy az alak-

lat merre néz. Az alakzatokat ugyanis ugyanúgy, mint a SM Gettyburgi-ben 45 fokonként lehet forgatni jobbra-balra. Ez különösen az íjászoknál fontos, akik nem nyitnak tüzet az ellenségre, ha előltek vagy hátul állnak melé - ami már nem is beszélve, hogy ha akár csak egy-két melléista a hatukba kerül, szépen egyenként felmegyölük őket, ha meg nem fordítjuk vagy hatrébb nem vonjuk a csapatot.

Külön poén, ha az ellenfél gazdaságát támadjuk. Ezt lehet akár egyszerű módszerrel is megcsinálni: a csapatok menzisztál szűkítő jobbágya újrat álljuk (ha van rá mód) - ezeket ugyanis hős vitézek automatikusan lecsapkozzák, mibőlhet ekkor masztroznak. Még jobb, ha egy csapatot ideális esetben íjászokkal tudunk bejutatni az ellenfél falujába, mead-juk a legadohár ennek környékén előbb-utóbb az összes munkása felütni következesképpen is is lesz irtva.

Az általános stratégiát illetően csak útmutatásokkal lehet szolgálni. Az első csatában a gépi játékos mindig annyira harcos vet be, hogy csak éppen át tudjuk vészteni a dolgot - persze előbb meg kell tanulni, hogy hogyan. Utána hosszas nyűghéges kezdődik a gazdaság kiépítésével, ami alatt nem árt feltárképezni egy-két harcosunkkal a pályát, hogy megis merre van az ellenfél, sem árt az EB&E pályán körbejárni, mert akár 2-3 irányba is támadhatunk - vagy kaphatunk onnan támadást). A gép az első torzsakódások után elég hi-tenségi játékoszt ír: csak akkor támad, ha már sokkal erősebbnek érzi magát - akkor viszont mindent bevet. Ha ezt be-várjuk, akkor leggyorsabbra arra építünk, hogy elsőbőrünk 5-6 órányaral, aztán próbáljuk ki, ha akar. A támadó el-képzelés érdekesebb, bár van egy olyan hátulütője, hogy rendszerint tökéletesen felállt csapatokkai és legalább 2 k-

taranyal vár bennünket az ellen-

Utóbbiak már eleve garan-táltak nekünk tö-bullást minden roham-ban, ráadásul táma-dáshoz rendszerint egy hídor keli átkhatni, ahol eleve nem is feljűdhetnek fel hős hadaink. Ki lehet viszont csalogat-ni a

ponszván várakozó csapatait: ha az íjászok tüzet nyitnak rá-juk, akkor mindig támadásba lendülnek és rövid visszavonul-ásokkal maguk után vonhatjuk őket olyan terepre, amí ne-künk kedve, vagy éppen a mi csapatunk általuk tökéletes hadrendben. Az más kérdés, hogy ehhez elég nagy armádia szükséges ráadásul ilyenkor aztán jóni fog az egész brigád. Aludjatok szépen, és kideríthetőjtok kereset!

Az egyik szemem már, a másik meg csipasz az álomságtól (a franc ezekben a felnapos partikba!) de azért mesélok. Ez a helyzetjelentés azt jelenti: virágyelven, hogy a játék ugyan igen tetszik, de mivel az Élet is roppant kegyetlen és is jó-ukat szapultam idáig. Azon nem lehet vita, hogy a Knights & Merchants szemerszedett plagium - vagy legalábbis a szerzők elég sokat Settlershezlettek bárályaságukban. Ezen nagyon oem is keli csodálkozunk, mert manapság már a teljesztük 99%-a abból éi, hogy egyrészt ötleteit fejlesztgeli szocialista megörzésre. A Joymania javára legyen átvadva, hogy jó hely-ről leptak, és tulajdonképpen ez is mi módon. Számomra már az is a megdöbbenés erejével hatolt, hogy midén kezembe kapartottam, próbát tettem vele az írodal bi-tech mai-sáson (P133, 16 mega RAM, 53-as videóártya) - és láss csodát, 800*600-ban és 1024*768-ban is kiválóan mutatkozt a játék! Jó, csodálok mikor már vagy 150 masztrom szűk-gált ide-oda, kizsír álmos lett az egérkezelés, de a konfigur-kepest tényleg mártékba.) Ha már így a grafikkáéi ma-gyunk, akkor itt előbőrünk egy helynyűzöld rakétát: nem kö-vetel 32 megás Voodoo4-es kártyát, mert nekikéi is ANNYIRA el van találva, hogy meg! Minden egyes kis flekk mozgását a lehető legpárabb részletekig lezámították: a vizcollér a na-dárszárat feltérve taposva a szűköt, a dísznek bádogan he-retereknek a hátukon, ha kaja áll a házhoz, az unatkozó me-nekások csendesen szundikálnak az ajtót támasztva, és tommá-szeresen mindig az aktuális látképnak megfelelő frűcsőpást, rűfűgést, kopácsolást halljuk. Frankó. Az első fél óra azal telik, hogy a játékos vigyoreg a poénokon. Elmelettleg zené-nek is kellene lenni a játéokban, mert ki lehet kapcsolni - az én 0.99-es verziómban nem volt, de hogy őszinte legyek, az állandó hangzavarban nem is nagyon bírányzott. A kezelés a lehető leggyorsabb, a négy ikonmenüből tulajdonképpen csak az első kattint (az építést és a prioritásokat), vale-mint a munkások és a katonák gyártását kell hasz-nálnunk, a csapatok irányításra pedig szintén sima pontéklélek. Válogatott kulccsokodásaim annak szűtak, hogy egy csodálo játékok 84%-ig csinál-tak meg, pedig ha az Al-t egy kicsit tovább csí-szolják, illetve lehetőség lenne a munkások-nak direkt parancsokat kiadni, akkor talán egy újabb klasszikust kaphatunk volna a ka-tegoriában. Így csak egy frankótól egy fokete ponttal (Franco-Nero). A játék legzűr-nyűbb peche azonban az, hogy szinte egyidőben jelenik meg a Settlers III-mal, azaz annak a játéknak az erősen to-vábbfejlesztett változatával kell fel-vennie a piaci harcot, amelynek alap-ján készült. Az viszont Magyarfűldőz a szerencsése lehet, hogy a TopWa-re hazai disztribútorának jóvótából

TELJESEN magyarítva (a játékból is magyar szöveggel és hangok-kal) kerül a boltokba, talán már akkor, mire azt olvassátok.

CoVoy

"Ég a házunk ég, ol ne aludjék, Alabárdossal szőjen vágjat, s most én vagyok a pép" (Középkori vasmányász mondóka)



Knights & merchants

TopWare/Joymanla
http://www.topware.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX
Kompatibilis hangkártyák: Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 5B-kompatibilis

Barom! nehez, de egyes marhasá-gaitól eltekintve igen jó kis darab

84%

The Shattered Kingdom

Knights and Merchants

Teljes magyar nyelvű verzió
(Magyar nyelvű szoftver)

- 20 egyéni küldetés, 10 csoportos misszió
- 1024*768-as felbontás
- 25-nél több épülettípus
- Tízféle katonai egység
- Több mint 10 mesterség
- Realisztikus tájak komplex Goraud-árnyékolással
- Részletesen animált termelési folyamatok és hadműveletek
- Egyéni játék a számítógép ellen
- Többszemélyes játék max. 6 játékosig
IPX, TCP-IP hálózaton, modem-modem
kapcsolaton, soros porton kapcsolódva

Forgalmazó:
Travelbox-Hungaria Kft.
3201 Gyöngyös, Pf. 310.
Tel./Fax: (37) 315-905
E-mail: lok@internet.hu

Topware
INTERACTIVE

JOYMANIA
ENTERTAINMENT

Bevallható
a COMPUFAIR-en
az A pavilon 311-es
standján

Az autóversenyek játékokon belül a rally mindig is népszerű műfaj volt, elég ha csak a közelmúlt Sega Rallyjára vagy Screamer Rallyjára gondolunk. Ezekben a játékokban már eddig is voltak szépen mozgatott autók és valóságosan modellezett tájak, de ha a szabályokat vesszük alapul nem túl sok közül volt a valósághoz. Valószínűleg a játéktervezők úgy gondolhatták, hogy ellenfelek nélkül nemigen lehet izgalmas számítógépes adaptáció, mert ugyebar az igazi rallyban jelentős időközökkel indítják a versenyzőket, azaz igen ritkán esik meg, hogy találkozik két autó. A valóságban nincsenek összekoccanó autók és bravúros előzések, ellenben

mellettünk az anyósülésen, és figyelmeztet minket, milyen útviszonyok várhatóak. A segítséget különösképp díjazni fogjuk, amikor szürkületben vagy éjszaka kell vezetnünk, mert természetesen ilyen pályaszakaszok is lesznek.

Colin McRae eredeti kocsiján kívül még 13 másik híres rally autó szerepel a játékban, melyek kialakításánál szintén eredeti adatokat vették figyelembe, az információkat maguk az autógyárak szolgáltatták. A gépeket az alkotók három csoportba szedték, melyek a kocsiválasztásnál aszerint válnak aktívvá, hogy milyen nehézségi szintet választunk. Amikor a játékot elsőnek indítjuk, kezdetben még

színeken egyébként egy fajta különleges "dupla" pályákon kell "párbajoznunk", melyeknek a másik sávjában Colin McRae indul ellenünk!

A Touring Car engine-je jelentősen fel lett tuningolva, és ez bizony nem csak reklámszöveg. Az autók rendkívül formásak, némelyik lopusnál 450 milligon biztosítja a szép gömbölyű felületeket. Ráadásul ezek a gyönyörű autók természetesen összetörnek, össcsolódnak. A kisebb ütdésekettől csak a lámpahurák törnek be, egy nagyobb borulás után viszont meggömböly a motorházatető, és egyéb horpadások

készítők persze a 3D-kártyák tudását is kiaknázták: klasszul csillognak az ablaküvegek, elvakít minket a szikló napfény, stb. A felvert víz vagy a porfelhő effektusa mondjuk elég egyszerű, de ettől függetlenül nem rossz.

Mint hogy ebben a rally-játékban most nincsenek "kézzel fogható" pályák, értelemszerűen a terepnek kell biztosítania az izgalmat. (Persze azért ott vannak az ellenfelek, hiszen az egyes szakaszoknál a többiek részidejéhez viszonyítva írja ki a gép a helyezéseinket.) Arról már előre biztosíthatok mindenkit: unatkozni nem fog senki. Nyolc országban összesen 40 útszakaszon hajthatunk haresztül, de szerintem már az új pályák fényképekben és sárkány rajzokban is le fogják foglalkoztatni kit. A többi helyszínről a Championship teljesítéséig jutunk - a továbbjutáshoz az adott nemzet bajnokságban benne kell lennünk az első hatban. Amíg tovább nem jutunk, a többi játékmódnál sem választható több pálya - még az időmérő futamoknál (Time Trial) is csak az első négy helyszín egy-egy pályája aktív. Siker esetén először a napsütötte Görögországba jutunk, aztán a hófödte Monte Carloba, majd Ausztráliában csapunk jókora portfelhőket, aztán jönnek Svédország jeges-hegy-csúcsai, majd Korzika hegyvidéki útjai, végül pedig Indonézia és Anglia pályái.

Valami rátozott a Toyota. (Ez nyelvtanilag ugyan nem helyes, de szövegnél elmeleg.)



Kiskapuk mindig vannak - még Ausztráliában is



van versenyszakaszról szakaszra felváltó képmenny hátsza az idő ellenében. A Colin McRae Rally ezért igen különleges csemege: ebben a játékban most egy ilyen IGAZI rallyban vehetünk részt!

csak az első két nehézségi szint választható, ezekhez négy-négy gépcsoport tartozik: egyrészt Subaru Impreza WRC, Mitsubishi Lancer E4, Ford Escort WRC, és Toyota Corolla WRC a középső szinthez; másrészt pedig Renault Maxi Megane, Seat Ibiza Kit Car, Evo2, VW Golf GTI Kit Car és Skoda Felicia Kit Car a kezdőknek. Később (ha majd megnyerjük a két bajnokságonként beadott super-speciális pályákat, illetve ha megkapjuk az expert fokozatot) lesznek új autók - lesz más dával majd még

keletkeznek. A program egyfolytában figyelni, hogy hol és milyen intenzív sérülések érik az autót, s egyértelműen számítja ki a deformálódást, azaz mint minden egyéb - ha be lehet állítani a sérülések Sét a

Mielőtt továbbmennénk, először nézzünk ki a játék nevét. Mint azt a rally-rajongók nyilván jól tudják, Colin McRae jelenleg a világ egyik legjobb versenypilótájaként van számon tartva. Nos, ő nem csak a nevet adta a játékhoz, hanem a tudását is - talán ez a legfőbb garancia arra, hogy a program valóban az autózestésről szól. Részt vett a fejlesztés legapróbb fázisaiban is, és az ő tanácsai alapján alakították ki a kocsik viselkedését, köztük az ő híressé vált Subaru Impreziát. A készítőik külön (és joggal) büszkék az ún. fej-kamerára, amivel "a kocsi belsejében ülve" úgy nézünk ki, mintha tényleg ott lennénk - asz időben még az ablaktörő is működik. Mondjuk az igazsághoz hozzátartozik, hogy mindez csak részben új dolog, hiszen a Code-masters programozói a TOCA Touring Car engine-jére építették fel a játékot, amihez pedig már volt valami hasonló.

A híres pilóta miffárere is szerepel a játékban - vagy legalábbis a hangja. Colin McRae társa, Nicky Crisp volt ugyanis az, aki "szinkronizálta" a pályákat: ő az, aki mindvégig "ott ül"

régi Ford Escort MK II, aminek mondjuk nem sok hasznát vesszük, ellentétben az Audi Quattroval, ami viszont bivalyerős gépezet. (Szerepelnek még: Ford RS200, Lancia Delta Integrale, Toyota Celica GT4 WRC, és végül egy futurisztikus típus, a Millennium 4 Rallye.) A super-speciális hely-

fényezés még koszolódik is! A száraz időben a por csak lassacskán rakódik le, viszont ha sárba gázolunk, már akár a rajt után is tiszta mocsok az autó hátulja. A járgányunk árnyéka is hibátlan, ami a nap állásának megfelelően, a napsütés erősségétől függő kontúrokkal rajzolódik ki a talajra. A

egy kis benzingozt. A terep - bár csak kitalált útszakaszokról beszélünk - mindenhol roppant realisztikus, azaz van úgy, hogy percekig csak fákat látunk, aztán viszont jön egy-egy ház, egy ütlezés. néhány bämészködő, esetleg egy külszíni fejtéses kőbánya, stb.

MACRO MACHINES V3

McRae felügyelő videóik segítségével oktatja a kezdő rallyversenyzőket



Stages opcióra kattintva élvezhetjük el.

A gumicsere (Tyres) alatt a felüggesztés típusán módosíthatunk (Suspension). Ennél sokkal komolyabb felüggesztést számítom: keréskisadródi az autó, igaz, egy nagyobb bukkanóra ráhajtván könnyedén teje lehet állni. A fékek típusa (Brakes) szintén kihatással van az autó utatartására: hátul vagy elöl állítva a fékeken alul illetve felülkormányozottá lehetjük a járgányt. A kormányzás érzékenysége gondolom nem kell magyarázni (Steering), a váltó áttételét pedig ki-ki ízlése szerint állítsa be – mondjuk a végső sebességgel szemben általában a gyorsulást érdemes előnyben részesíteni, hiszen mindegyik pálya bővelkedik kanyarban.

Az imént felsoroltak alatt találjuk azokat a dolgokat, amik elromolhatnak (elektromosság, kormánymű, fé-

ség, nemhogy győzzük!

Ha nem bajnokságot, csak egy különálló rallyt indítunk, a játékban több ember játékos is részt vehet, ugyanis az osztott képernyőn két játékos és a nyolc résztvevő halálra járató játék is biztosítva van. Versenyzhetünk a rally szabályai szerint, de akár Arcade-módban is, ahol – mint a játéktérmekekben – lökdösődni is lehet.

Aki esetleg úgy érzi, meg nagyon kezdő az autózás terén, az jöhessen, ha először iskolába megy. A Rally School nagyon ötletes része a programnak: egy tanterembe kerülünk, ahol először is egy videofilmet nézhetünk meg Colin McRae kommentárjaival. A filmet a mesterünk bemutatja az aktuálisan teljesítendő pályát (állati jópofa, ahogy az eseménytelen részre beletétele Colin bá), majd mindezek után az elmendottakat ma-

Görögthonban szokás szerint szikrázik a napfény. Az utak viszont porosak

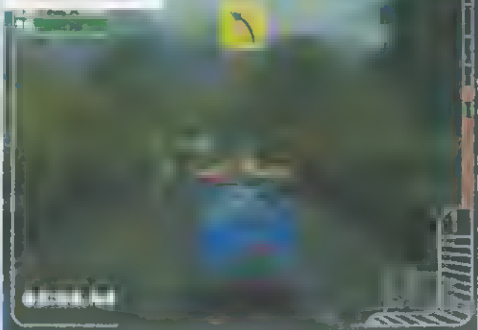


viselkedését tekintve pedig – ahogy rugóznak a kerekek és csapódik a kasztni – csaknem tökéletes a játék. Igaz, a futamok után a külső nézeteknél valahogy nem teljesen hibátlan a kerekek mozgása, és ezért kicsit olyan mintha repülne az autó – ez talán a Sega Rallyban némileg jobb volt. Az is meglehet, hogy a háttérgráfika a Screamer Rallyban kicsit változatosabb volt, de persze ott jóval kevesebb is volt a terep. Ha már így a végén nekiálltam kukacskodni, akkor nekem az sem nagyon tetszett,

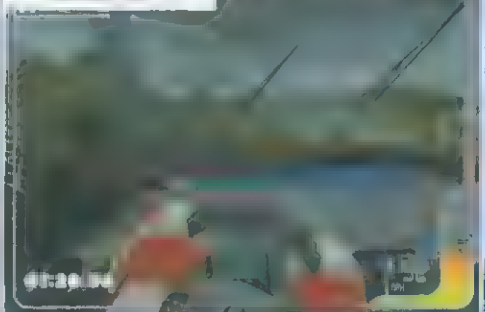
Az ábra is tanúsíthatja azt az övezredes népi tapasztalatot, hogy a hó csúszik



Aha. Úgy tűnik, zsákutcába kerültem



Egy "impresszív belső nézeti kép". Most – külön nektek – ablaktörővel



M C R A E

L L Y



szen még a kerekcseré is 3 percet vesz igénybe – pedig hát az utviszonyoknak megfelelő gumi nélkülözhetetlen. A gumi típusát az időjárás-jelentés alapján választhatjuk ki. Hogy várható-e eső, vagy hogy fel van-e ázva/le van-e fagyva az út, azt a View

kek, motor, sebességváltó), mellettük a számok jelentik, mennyi idő kell a megjavításukhoz. Lehetőleg óvni kell tehát a gépünköt, hiszen egy alig gyorsuló, a hármas sebességet már nem kapcsoló, balra elhúzó ronccsal szinte még célba érni is lehetetlen-

kell a gyakorlatban is végrehajtani. Egy másik gyakorlati feladat az oktatókocsiként funkcionáló kocsik, és máris lehet a gázba taposni. A feladatok teljesítésékor természetesen fő a gyorsaság, de azért persze a bójákra is ügyelni kell, nemkülönben nyílt terepen pedig az úttartás. Ha végeztünk, a mesterünk tízes skálán pontozza a teljesítményünket: mennyire voltunk pontosak, akkurátsákok, mennyire törtük össze a kocsit, milyen volt a sebesség, hogyan tékezünk, na és persze mennyire ügyeltünk az utasításokra. Ha jó az átlag, megadjuk a vizsgát és jön a következő feladat, ha nem, megvárunk és újra kezdjük. A gyakorlatfeladatokból is három nehézségi szint (három csoport) van – természetesen egyre komolyabbak.

hogy az ideiglenes nylon-korlatokról lepattan az autó. A kifogásaim ezzel el is fogytak, de felsorolhatok azonban akármennyi ilyen mondacsínait negatívumot, egy dolog biztos: ha az összképet nézzük, jelenleg nincs jobb rally-szimuláció a Colin McRae Rally-mál.

Nagyon úgy tűnik, hogy a Codemasters a Touring Car után most a rally műfajban is valami felforgatót alkotott. Az autók hangja, ahogy a motorféknél visszadurrognak, vagy a szerszámok csörgése, amit a box mélyjében hallhatunk – ezek az apró részletek azok, amik olyan eszméletlenül hangulatot árasztanak. A kocsik

colin mcræe rally

Codemasters

<http://www.codemasters.co.uk>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P166, 16MB RAM, 2x CD, 3D-kártya, Win95,
ajánlott: P200, 32MB RAM

Játék sem állt ilyen közel

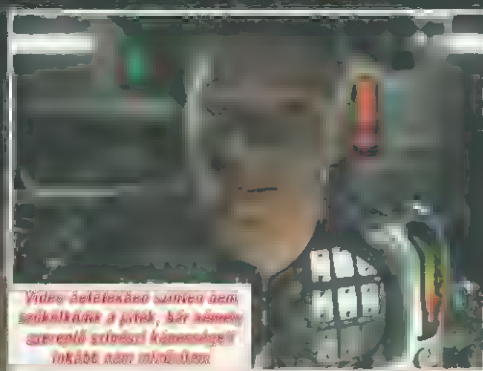
92%

Ha akad játék, mely rászolgált a "legendás" jelzőre, akkor minden bizonnyal az Elite az. Jómagam még csak meghecsülni

felszín alatt, így mammutcégek egész sora alapított itt bányászkolóniákat. E kolóniák hamarosan egyetlen gigászi várossá nőttek

össze, mely a sokatmondó Hiu Remény nevet kapta. Ebből már gyanítható, hogy azért akadnak gondok a Titanon. Peldának okáért az Ércmezők kimerülése határozottan kellemetlenül érintette az ittlakókat, mivel az alapító társaságok szépen visszaköltöztek a Földre, telepések ezreit hagyva az egyre lepusztultabbá

Mármint a gyors távozás, mivel a kezdetekkor egy rezega Mothtal és 10.000 dollárral vagunk neki a nagyvilágnak. Már a játék elején kiválaszthatjuk, hogy kereskedőként, fosztogatóként avagy fejedőként öhajljuk életünket leélni – ettől függ ugyanis induló felszerelésünk. A rutin-játékos természetesen a fejvadászat szép mesterségét választja, mivel a meggazdagodás leggyorsabb módja természetesen az



Vidre ártalmatlan szívet nem sejtethetnek a játék, bár némely szereplő szívből kiemelvei inkább nem mondják

Kistotal a Titan borszínben játszó naplementéről – kód és fényeffekteknél nincs hiány

sem tudnám, hogy mikor is hozott össze a jószerecs a kereskedős/urhajós játékok eme ósalyjával. Talán tíz-tizenöt éve? Mindegy, ha a pontos dátumra nem is emlékszem, magát a játékot... akarom mondani JÁTEKOT a mai napig nem felejtettem el. A minap is, mikor CoVboy főszerkesztő úrral (a múltkor óvatlanul megemlített valami Populous3 béta-verziót, úgyhogy fő a tisztelet...) elkezdtünk a Hardwar-olikk leadási idejeiről tárgyalni, beszélgetésünk néhány mondat után vidám nosztalgia-délutánba fulladt. Tán mondanom se kell, hogy a fő téma az Elite volt. Ebből már sejthető, hogy pontosan miféle játéksztílust céloztak meg a Hardwar alkotói. Egész pontosan megkíséreltek a klasszikus Elite-sztílust és a 3D-s gyorsítóártyák képességeit egyetlen játékban ötvözni. Márpedig a Subculture óta tudjuk, hogy az efféle próbálkozásokra érdemes nagyon odaligyezni...

Nos, ha a Subculture annak idején nagy durranás volt, akkor a Hardwar maga a Kövér Berta. S ezt nem feltétlenül dicsőíretnék szantám: a program olyan hihetetlenül hosszú és összetett, hogy már az első pár



san töltődnekk pajzsaink és fegyvereink – már amennyiben nappal van. Az éjszaka viszont elég kirozsákos, mivel

a) infra nélkül legfeljebb az Erőre hagyatkozva navigálhatunk,

b) pajzsunk igen hamar zéróra redukálódik. Ez utóbbi probléma megoldását a Fénykutak (kerti zuhanyozóra emlékeztető objektumok) jelentik, ezek alatt leállva szépen feltölthetjük a Moth napelemeit. A Fénykutakon kívül úgy 999

(az esetleges reklamációkat megelőzendő: nem számoltam meg) különféle épület akad még a Hardwarban, így ezek részletes ismertetésétől eltekintek. Eleinte úgyis csak a teljes

ELITE A NÉGYZETEN

HARDWAR

óra valósággal letaglózott. Mondhatni Elite az elitek – ahol élt alatt az urhajós/kereskedős játékok legmegatalkodottabb szerelemesit értem. Holott a játékban nincsenek is urhajók, de meg csak úr sem. A helyszín ezúttal a Titan, naprendszerünk egy különösen kietlen holdja. Egykoron hatalmas ércmezők terpeszkedtek a

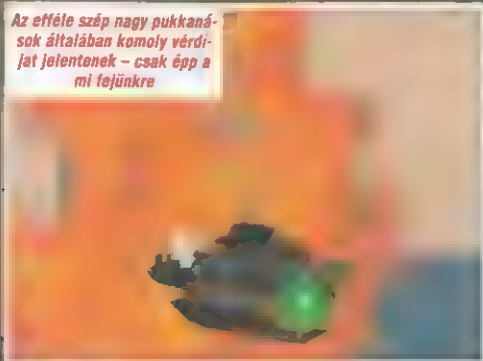
és szegényebbé válni városhan. Emé kevéssé idilli állapot már bő 200 éve tart, s ez idő alatt Hiu Remény lakói szinte teljesen elkorcsosultak – minden szempontból. Nosunk emé kellemes kis város egyik kevéssé vérbajos polgára, aki szent és tiszta celt luzott zaslájára: minél előbb elpucolni a tenébe.

is emberfarsánk legvilkolaszása. Először is ejtenek néhány szót ezekről a Mothokról, melyek a közlekedés legszalunkesebb módját jelentik a Titanon. Akadnak ugyan talajközeli járművek is (ertsd kocsik), ám a Mothok, mint repülő szerkezetek lényegesen használhatóbbak. Amúgy napenergiával működnek, így folyamato-

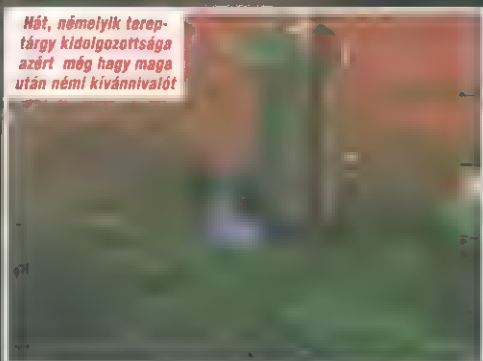
zavarodottság állapotában fog kószálni fel-aló a játékos, mivel a bebarangolható terület egyszerűen hatalmas. Egy idő után aztán szép lassan fel lehet fedezni a szokásos kereskedelmi vonalakat, s ezek mentén ingázva össze lehet szedni annyi pénzt, hogy föllejlesszük járművünket. Csakis ezután, a várost megismerve (s nemi pénzmag

birtokában) érdemes a küldetésekkel megpróbálkozni. Néhány napos szenvedés után aztán némi kaland-szál is felbukkan a játékban (né-

Az efféle szép nagy pukkanások általában komoly vérdíjat jelentenek – csak épp a mi fejünkre



Hát, némelyik tereptárgy kidolgozottsága azért még hagy maga után némi kíváncsiságot



hány földönkívüli lénygel egyetemben, ami igen érdekes fordulatokat eredményez) – szóval mindenki készítsen ki bőséges hideg élelmet a monitor mellé.

Magáról az irányításról és légi harcra csak annyit, hogy a kissé riasztó műszerfal ellenére rendkívül egyszerű és könnyen kezelhető. Először is a befogott célpont elirratásában a program is segít, az egyik legfontosabb ellenfél sem jelenthet gondot. Gépünk számítógépes rendszere ugyanis folyamatosan fejleszthető, így például a bedolgozást és a pajzsok újratöltését is alaposan meggyorsíthatjuk. A kézikönyv egyébként valami olyasmit is emleget, hogy ez egyfajta könnyítés a kevésbé rutinos játékosok számára – szerintem viszont minden épeszű ember a lehe-

tő leghamarabb beszerzi ezeket a hasznos kis segédprogramokat. Egyébként a célkövető rendszerbe bármilyen ismert objektum/épület/ellenfél adatait betáplálhatjuk, így némileg egyszerűbbé válik a navigáció. Hopp, nem szoltam még a kráterekről, melyek között mindenféle alagutakon át közlekedhetünk. Hiú Remény annak idején e hatalmas kráterek mélyére épült, s ezek között csakis ezeken az alagutakon át közlekedhetünk. Csak dicserni tudom az alkotókat ezért az ötletért, hisz így a gigászi játéktér ellenére sem zavarja től a program több száz megát a winchesterről... Annyit még megjegyeznék, hogy a keresetűgyködésünk titka nem abban rejlik, hogy minden repülő objektumot azonnal szétlövünk. Először is a program nem igazán támogatja az efféle műveleteket, már a

kezdetekkor is összeakadhatunk alig felfegyverzett, proli fejvadászokkal. Arról nem is szólva, hogy az efféle kilengések hatására a rendőrség bírságot ró ki szerény személyünkre, amit a legközelebbi őrön érdemes rögtön be is fizetni. Ellenkező esetben ugyanis jön az ilyenkor szokásos vöröj, s a már emlegetett fejvadászok immáron szó nélkül nekünk rohamoznak. Így van egy kimerítően ábrázolt és eredeti trükk az efféle keletlen látogatók leírására: csatoljuk le a rakettet és adjunk gázt – vadászainkat ez a kis "megvesztegetés" általában meghiúsítja...

Ami magát a játék alapötletét és méretét illeti, hát le a kalappal a szerzők előtt. Jómagam valósággal beleszerettem a Hardwar (nem is olyan) enyhén cyberpunk-izű világába – csak épp ez beletelt egy kis időbe. A játék ugyanis nemcsak végtelenül hosszú, hanem

helyenként végtelenül lassú is. A már emlegetett kalandszál például csak sok napi játék után kezd feltűnni, de helyenként maga a cselekmény is igen csak vontatott. Példának okáért taxit rendelve két-három percig álldogálhatunk idegesen a hangárban, míg megérkezik a vágy sárga tárgya. Mármint való időben értem a két-három percet, s ilyenkor biza jól jön egy kis olvasnivaló... A játéktér méretéből fakadóan a fel-alá repkedéssel is iszonyatosan sok idő elmegy, s a kies Titán felszíni nem nyújt oly csodás látványt, hogy ezt feledtesse.

Apropó, ha már a grafikánál tartunk! Lehet, hogy bennem van a

Hahó, ott alant valami furcsa Jászág sunnyog!



Kezdődhet a H.U.D.-el hadd - ennél időtlenebb szöveg hírtelenjében nem jut eszembe...

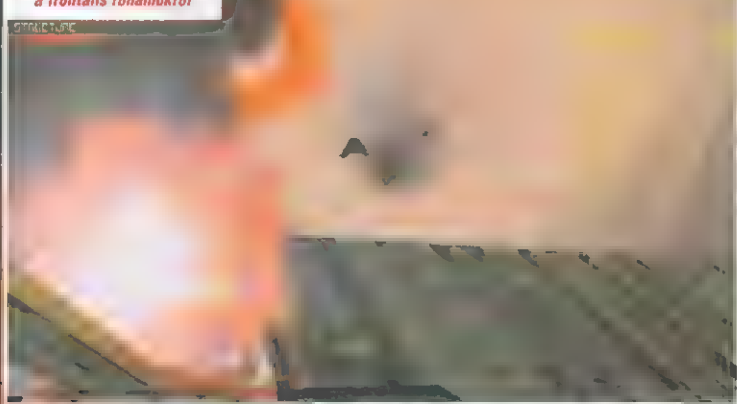


hiba, de az elmúlt egy-két hónapban megjelent programok többsége ezzel nem igazán büszkélkedhet – ez sajna igaz a Hardwarra is. A Forsakenhez viszonyítva például egyenesen siralmas a helyzet, pedig a két játék megjelenése között azért eltelt pár hónap. Igaz ugyan, hogy a Hardwar maximálisan kihasználja a különböző 3D-s kártyák lehetőségeit, a különféle ködfeffektusok kezdve egészen a hálótérből elővillanó villámokig van itt minden. Mindez szép és jó, csak épp nem ellensúlyozza a grafikus hihetetlen letehetetlenségét. Ilyen ronda és fakó textúrákhoz például rég volt szerencsém, s mindennek tetejébe némelyik objektum még súlyos poligonhiányban is szenved. Ami a gépigényről, az több kérdésbe megy bele: a műfaj nem hivatalos szabványának: P200, gyorsítókártya és 32 Mb Ram erősen ajánlott. Magunk között szóba szerettem ez egy kissé optimista becslés, PII alatt szerintem igen gyengén mészikál a Hardwar. Hahó, a változás szele...

vágyik, az nyugodtan szeresse meg a Hardwar, nem fog benne csalódnai. Egy kicsit csúf ugyan, egy kicsit vontatott ugyan, ám megvan benne az a bizonyos megfoghatatlan valami, ami naggyá tesz egy játékot. Ennek ellenére fenntartom, hogy az Elite-nek mind a mai napig nem született méltó utódja, holott számos cég próbálkozott ebben a műfajban. A Hardwar mindenestre egy határozottan ígéretes próbálkozás volt,

még ha akad is egy-két bosszantó hiányosság. Jut is eszembe, idő és egyéb miliomások akár hálóban is nyomulhatnak ugyanazon a világon, folyamatosan versenyezve. Sajna ezt a lehetőséget nem volt alkalmam úgy istenigazából kipróbálnom, de határozottan ígéretesnek tűnik. Szóval internettek, előre!

Íme egy öngyilkosjelölt fejvadász, aki még nem tett le a frontális rohamokról



hardwar

Gremlin Interactive

<http://www.gremlin.co.uk>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95,

DirectX-kompatibilis hangkártya

Ajánlott: P200, 32MB RAM, 8xCD, 3D-kártya

Elite-fanoknak kötelező darab!

88%

Egy biztos, aki bosszant, semmi-
sem: HOSSZAN tartó szórakozásra

Az adósságot illik megfizetni, főleg ha egy becsületbeli adósságról van szó. Így gondolja ezt Joshua Reev is, máskülönben nem is vállalta volna el a legújabb megbízatását. Mint magándetektív, ugyan már hozzászokott a veszélyes helyzetekhez és az ezekkel járó kiemelt tiszteletdíjhoz, ám ezúttal nem erről van szó. Hugh Martens sosem felejtette el emlékeztetni őt az öt évvel korábbi eseményekre, mikor is még mindketten a Nemzetközi Rendfenntartó Hadsereg-nél szolgáltak. Hugh volt a parancsnoka annak az operációs csoportnak, amihez Joshua is tartozott. Utolsó bevetésükön hősünk majdnem otthagytta a fogát – csakis Hughnak köszönheti az életét.

közömbösség és fásultság tartotta fenn a rendet. És most a küszöbön áll a Cyberspace, kétségtelenül az évszázad legnagyobb találmánya – természetesen ez is a Genesis jóvoltából. A Cyberspace segítségével bárki könnyedén kommunikálhat az egész világgal, anélkül hogy kimozdulna a szobájából. Dolgozni, vásárolni, szórakozni – mindent el lehet végezni a cybertérben, amit csak el lehet képzelni. Valakiknek azonban úgy tűnik, "szúrja a szemét" a Genesis. A fővárosban, Union Cityben egy ideje gondok vannak. Valamiféle rebbilis szervezet romboló akciókat hajt végre a város legnagyobb ipari létesítményeiben. Legutóbb épp a Genesis Cryogenic Enterprise egyik tulajdonát robbantották

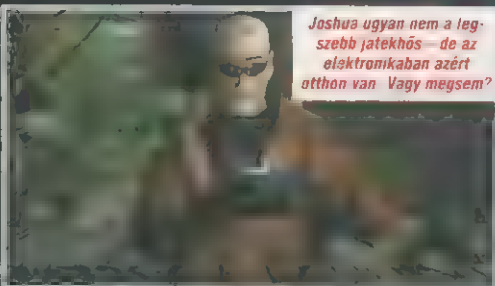
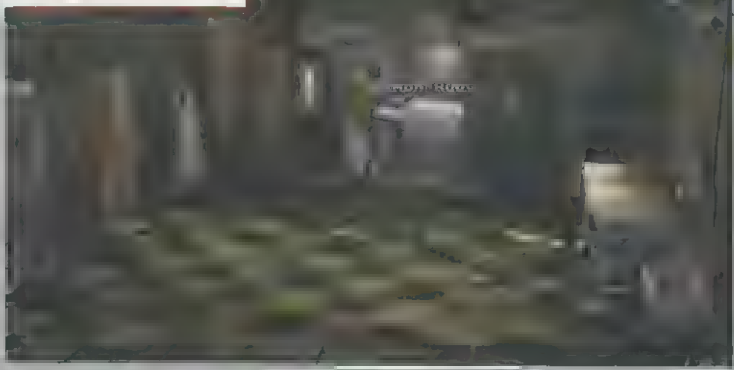
tumot elcsórva tűnt el. Martens tulajdonképpen azért kéri most Joshua segítségét, mert a saját legjobb ügynöke csődöt mondott. Hősünk elődje, Simon Ruby újságírónak adva ki magát próbált a szervezethez közel jutni, de az utóbbi néhány napon abszolút nem hallottak felőle semmit – szóval valami komoly gáz lehet vele. A nyomozást Ruby kontaktjainál érdemes megkezdni: az utazás végén a limuzin Ruby lakásánál, egy toronyház tetején landol.

A szociális háló száz év múlva is enyhén lyukacsos lesz, de két uveg pia mindig jelentősen javítja egy hajlektalan közérzetét



legtöbbjükből hiányoztak a hiteles karakterek, és főként az életszerű helyszínek. Mindegyik sci-fi történetben egy kaptatára készült, darabos mozgású szuperhősöket alakíthattunk, a háttérben pedig halál pontos de-

Simon nevű elődünk enyhébb munkahelyi balesetet szenvedett



Joshua ugyan nem a legszebb játékhős – de az elektronika miatt azért otthon van. Vagy megsem?

fél. Mivel a Genesis volt Martens legnagyobb támogatója a választásokon, ezt – mint polgármester – nem hagyhatja válasz nélkül. De vajon mi és ki áll a merényletek mögött? Ki az, aki a szálat a háttérből mozgatja? Joshua kalandjából majd kiderül – erről szól a Team 17 gondolat

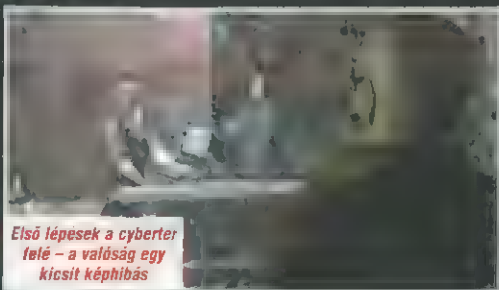
zásában megjelent Nightlong

A KÜLDETÉS

A játék első indításakor egy igen tetszetős renderrel intro mutatja be a két régi barát találkozását. Egy kihalt gyártelepen várakozik Joshua, amikor is az elnöki limuzin megérkezik az egyből és nyílik a hátsó ajtó. Miközben hőseink áthajtanak az esti fényekben pompázó Union Cityn, Martens tisztázza, mi a feladat: Joshua-nak be kell szivárognia a terroristák közé. Segítségképpen kap egy mesterséges multat: a rendőrségi nyilvántartásban mint körözött bűnöző fog szerepelni. Az állítólagos múltja szerint biztonsági őrként dolgozott New Orleansban a Genesis-mél, ahonnan néhány értékes dokumen-

Azóta már évek teltek el, jelenleg 2099-et írunk. Hugh Martens igen sikeres politikai karriert futott be: mostanság ő a polgármester az Új Világ Egyesült Államaiban a fővárosában. Az emberiség élete az utóbbi 100 évben sokat változott, és ezek a változások főként ennek az országnak, és ennek a városnak voltak köszönhetőek. A tudomány segítségével olcsó és hatékony energiaforrásokat találtak – szóval úgy tűnt, minden a megfelelő irányba halad. Vagy megsem?

A fejlődés jelentős hatalommal ruházta fel a legnagyobb multinacionális cégeket, minék hatására a kormányok helyett arctalan bürokraták kerültek az országok élére. (Ami nem feltétlenül baj – C) Az egyik legnagyobb ipari cég a Genesis, ami szinte minden jelentősebb iparágban érdekelt: szállítmányozással, energiatermeléssel, gyógyszergyártással és lézertechnológiával egyaránt foglalkozik. Sok éven keresztül beköbeni élt a világ ebben az új rendszerben, ám ez csak a felszín volt: Valójában a főkéletes



Első lépések a cyberter felé – a valóság egy kicsit képhibás

Cyberpunk parádé



NIGHTLONG UNION CITY CON

HELYZETKEP EGY LEHETSÉGES JÖVŐRŐL

Amint az intro véget ér, mindenféle vágás vagy képernyőváltás nélkül miénk az irányítás, tehát a játék teljes egészében komputer-grafikával készült. Az akció menete "mutass oda és kattints rá" megoldású, azon belül is a legegyszerűbb típus, azaz még irányítópanel sincs. Miután gondolatban most már mindenki elhelyezhette a programot a kalandjátékok alfajai között, rátérnek a részletesebb elemzésre.

Habár jómagam jobban kedvelem a LucasArts tele rajzfilmes külsejű kalandokat, ezúttal nagyon tetszetek a renderelt helyszínek és szereplők. A Treccision grafikusai nagyon kitettek magukért. Az eddigi renderelt kalandokból (legalábbis a

rékszögekben álltak a tükör síma falak. A mesterséges computer-grafika túlzottan mesterséges helyszíneket és szereplőket termelt ki – ergo (számomra) teljesen személytelenné és érdektelenné váltak ezek a játékok.

A Nightlongban ezzel szemben – bár a jövőben játszódik – minden olyan hiteles, mintha csak időutazást tennénk. Szemetesek az utcák, elhanyagoltak a házak – a parkolóban például egy kidöntött kerítés tanúskodik arról, hogy valaki többet ivott a kelleténél. A nagyvárosi éjszakában folyik az

Cs***ike szereti a csokit



élet: autók suhannak el a magasban, s mindenütt neonfények villognak, sőt óriás képernyős televíziókon futnak a reklámanyagok. A grafika részletessége jellemző, hogy néhol még a házak ablakaiban is felsejlik egy-egy alak. De ha getán a természetbe tévődünk, ott sem romlik a látvány: a tenger hulláma, az éjszakai égbolton egy hullócsillag cikázik át, stb. Mondanom sem kell: a remek hangszere-

ben még az arcjátéka is nagyon kifejező. Mulattató például, hogy milyen képet vág akkor, amikor a cyber-teremben lelé egy farkasembert, és az nem óhajt meghalni. De sorolhatnám a többi karakter személyiségét is. A nemtörődöm, hanyag öröktől kezdve, az ellenállás eszelősen gyanakvó vezetőjéig minden egyes mellékszereplő egyéni vonásokkal rendelkezik.

A NYOMOZÁS MIKÉNTJE

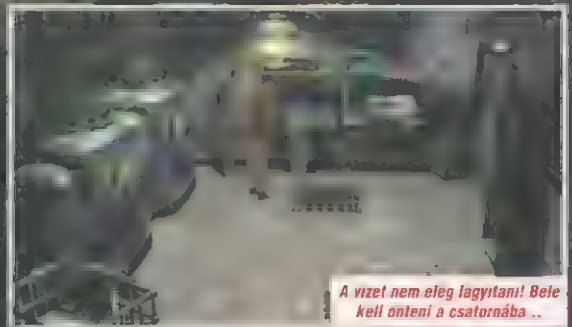
A grafika persze önmagában kevés lenne a kellő összképhez – szükségem van a változatos cselekmény is, ami szerecsére szilárd nem hiányzik a Nightlongból. Hol egy kőgömböt kell elcsúsztatni, hol egy kódot kell feltörnünk – mindig más és más

kihívás. Ennek ellenére mégsem nehéz a játék, mert mindenütt nagyon logikusak a megoldások, és sohasem olyan, hogy mondjuk több tucat képernyőt kell visszagyalogolnunk egy

házi kameravisszatérnek, és ember megjegyz, hogy meg az elterelő hadművelet előtt valahogy el kéne távolítani a lakatot.

Az irányítás annyira egyszerű, hogy az színtem már tételek. A bal egérgombbal mászkálhatunk, illetve átvizsgálhatjuk a tárgyakat, a jobb gombbal pedig cselekedhetünk. Rendkívül ötletes megoldás, hogy a jobb gomb ezen kívül még az utak le rövidítését is szolgálja: ha rá kattintunk vele a "kijáratokra", gyaloglás nélkül mozoghatunk a képernyők között. Persze ez nem mindig működik: például a metrónál amíg nem sikerült rájárnunk, hogyan kellünk át a sínek fölé, a túlsó kijáratra való kattintás hatástalan marad. A hősünk által felvett tárgyak a játéktér alatt jelennek meg, de csak akkor, ha odavisszük a mutatót. Ha egy sorból már több tárgy van nálunk, a széleken megjelenő nyílakkal görgethetjük a listát jobbra/balra. A billentyűzetet tehát egyáltalán nem kell használni – leszámítva az állásmentést/töltést, aminek a menüjébe az Escape-pel léphetünk. A játékmenettel kapcsolatban csupán egyetlen apró kifogásom van: nem nagyon szerettem azokat a helyszíneket, ahol túl távolról látjuk az emberünket. Az átvezető képsoroknál még csak-csak tudom díjazni az ilyen

A bertonbe való betores már onmagában is nagy ötlet – de hogy ez egy kigyo utján történjen, az már a logika csúcsa!



A vizet nem elég lajtítani! Bele kell ontani a csatornába...

KÉT ÉJSZAKÁS KALAND

A Nightlong – összegezve az elmondottakat – egy izgalmas feladatokban bővelkedő, és könnyen kezelhető játék. Ha még ehhez hozzávesszük a feladatokban gazdag történetet is (akiről azt hittük, hogy barát, arról a végére kiderül, hogy ellenség és vice versa), akkor világossá válik, miért ajánlom ezt a játékot bárkinek szívesen. Ez a kalandjáték valóban kalandos, váratlan eseményekkel, hűsvör szereplőkkel, pompás rendezéssel. A történet hosszúsága is korrekt: nekem például (nem akarok nagyképi lenni) mint gyakorlott kalandornak két "night long" is eltartott a három CD, ami ebben a műfajban nátam már elég jó átlagnak számít. A személyes véleményem helyett azonban egyesek talán inkább egy végigjártásra lennének kíváncsiak. Nos, ha az Isten is úgy látja jónak (ami alatt természetesen a főszerkesztő urat kell érteni), akkor a Cinkelt Lapokban olvashattok valami megoldásfélét.

Vári Zoltán

LONG SPIRACY

ken a háttérzajok is biztosítva vannak. Kifőn ki kell emelnem az aranykakat is: Joshua sziluettje pontosan úgy vetődik a falra, ahogyan kell – ha több helyről van megvilágítva, több árnyék is!

A grafika stílusa is kifőregetes. Utócséretes, hogy a tervezők nem simán a Blade Runner-t másolták le, hanem egyedi ötletekkel rukkoltak elő. Jópota például, hogy az autók a '60-as évek stílusjegyeit viselik magukon – leszámítva persze azt, hogy nincs kerékük.

Azán egy újabb jópota az is, hogy egy teljesen hétköznapi figurát irányítunk. Joshua Reev távolról sem egy Adonisz típus: a 32 éves magándeaktiv tar feje és sötét napszemüvege hűen tükrözi a cinikus személyiségét. Hősünk minden mozdulata nagyon ember: ha például megvizsgálunk egy tárgyat, azt meg is fogja, sőt sokszor meg is bilitgeti – valóban kontaktusban van a háttérrel. A videojelenetek



A kizokamrakent is használatos labor falán trefás matematikai feladványra bukkanunk.

véletlenül elfelejtett tárggyert. Az is sokat segít, hogy a tárgyakat vizsgálva Joshua mindig elejt egy-egy utalást, mi lehet az aktuális probléma megoldása – vagy ha esetleg közel járunk a megoldáshoz, akkor mit kéne még csinálnunk. Teszem azt, van például egy tavacska, ahol el kell tornelni a piranhákat ahhoz, hogy hozzáferjünk egy rácsához. Ha csak simán megpróbáljuk rázni a rácsot, a piran-

beállításokat (mondjuk egy terem monumentalitásának demonstrálásához), de hogy egy hangyányi emberkevel kelljen meg nélni is apróbb dolgokat megkeresnem – ezt valahogy nehezkesnek találtam. Mondjuk a gép szerencsére kiírja azoknak a (használatos) tárgyaknak a neveit, amikre rámutatunk, szóval a végigjátszás szempontjából végül is ez sem hátráltatott.

Microprose Team 17
<http://www.treclion.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xLD, Win95/98,
 DMS-32.0 kompatibilis hangkártya
 Ajánlott: P133, 32MB RAM

92%

Óh, Istenem, Billy, ez nagyon jó...! – hangzott fel Monica nyikáról az önfeladti kiáltás. Testük a pillanat hevében szinte egybeforr. Egyikük sem vette észre, hogy a térfi zakójának zsebe elfordítja a kis kulcsot, miközben a nő túsarkú cipője hegyével megnyomta a kis piros gombot. A titokban flörtölők kéjes izgalmát még azt sem vetette velük észre, hogy több óriási tűzcsőva hasít az ég felé...

A világ túlsó felén, fehér, nagy-

szél nyikorogtatja a romvárosok utcáin a megkopott táblákat.

Ha az előzmények nem is szörül-szóra (a bevezetőben említett nevek hármilége egyezése létező személyekkel pusztán a véletlen műve), de a környezet mindenféleképpen a KKND 2: Krossfire alapjartozéka. Az atomháború után három faj küzd a kiégett világ feletti hataloméért (csak azt tudnám, mit kezdenek majd vele, ha már megvan): az első túlélők az emberi faj maradványai, akik bunkerekben

színmélységű, és akár 1024*768-as felbontásig is feltornázható – ennek ellenére nem olyan látványos, mint akár a Total Annihilatió, a nemskára megjelenő Tiberian Sunnal pedig (az előzetes képekre támaszkodva) biztosan nem veszi fel a versenyt. Mindent összevetve azonban nem rossz, már személy szerint nem szeretem az olyan programokat, amelyek egy az egyben egy előző program engine-jére támaszkodnak. A stílisztikák azonban nem ezt tá-

masztják alá, mert a jónép ká-jálja az ilyesmit. Az átvezető videók és az intra látványos és jó minőségűek, különösebb kivét-nivalót az egységek animációjában sem ta-láltam. A robbanások egy-egy egység meg-semmisülésekor kifeje-zetten látványosak. Ami a háttérképet illeti, itt már köztözködnék egy kicsit: Én elismerem, hogy egy atom-háború utáni világban az ember nem a színek és a for-mák kifogyhatatlan változat-ságába fog beleörülni, ennek el-lenére elvártam volna valamivel többfajta terapeufelszint, némelyik

Kélcere

csoporthoz tartozó egység kijelölésénél egy gombnyomásra "deszelektálhat-juk" (vagyis kihagyhatjuk) a fe-gy-verzettel nem rendelkező jármű-veket, mert rendszerint egy óra tö-

KKND 2 KROSSFIRE

makupolás háztetők, és szikla-zó hóesés közepette Borisz az azna-második üveg Anti-Gorbachov vodkáját fogyasztotta ezekben a percekben. Szokatlanul erőtlennek érezte magát ezekben a na-perekben, talán a kánikulai meleg (- 40 fok), talán a hiányzó farkas-üvöltés zavarta. Úgy érezte, hogy kibírhatatlan álomosság gyöttri, melynek nem képes ellenállni – feje lecsuklott a mellére, miközben elernyedő keze az üveg tartal-mát kiöntötte az előtte heverő kapcsolókkal teli táblára. Sem a

hasznék az a kőház tökélet. Második versenyzőink a mutánsok – igen érdekes elegyet képeznek az egykori humánoidok és a Földön egykoron élt többi szerves élőlény közt, némi gúpesített beütéssel. Végül, de nem utolsósorban a robotok – ők az eseményeket figyel-ve úgy döntöttek, hogy helmi me-zőgazdasági robotokból autodi-rikták módon alakítják magukat gyilkológépekké, és egyébként is mindenkit kiirtanak, ha már a kő-tékony rovarok kipusztultak. Más- ezeket a lényeket a

masztják alá, mert a jónép ka-jálja az ilyesmit. Az átvezető videók és az intra látványos és jó minőségűek, különösebb kivét-nivalót az egységek animációjában sem ta-láltam. A robbanások egy-egy egység meg-semmisülésekor kifeje-zetten látványosak. Ami a háttérképet illeti, itt már köztözködnék egy kicsit: Én elismerem, hogy egy atom-háború utáni világban az ember nem a színek és a for-mák kifogyhatatlan változat-ságába fog beleörülni, ennek el-lenére elvártam volna valamivel többfajta terapeufelszint, némelyik

pálya pedig szemmel láthatóan az egyszerűségben a nagyszerűség elve alapján született meg (bár ez itt annyira nem jött be...). Az egységek kivitelezése már sokkal változatosabb, nem érezzük úgy, hogy most is ugyanazzal az oldalal játszunk, csak immár nem sárga, hanem zöld színnel. Pár szó essék az irányításról is: minden a hagyományos point and click módszerrel történik, tehát egy verbeli RTS-fannak kb. har-minc másodperc tanulóról kell venni a kezelés első-játításához. Itt azon-kam már elhintettek egy-két jó dolgot is. Az első részből ha-gyományosan meg-marádhatt az apró ikonok – ezáltal a já-téktér jóval nagyobb területére koncent-rálhatunk. Egy-egy csoportnyi egységet (egyszerre max. 9-ig) hozzátársíthatunk egy billentyűhöz, és

kölés-be szokott tolni, amíg a nyers-anyagszállítókat és a mérnököket kihagyjuk egy csapásmérő erőből. A játékmenet már sokkal forradalmibb újdonságok-kal is szolgál, ennek toly-tán rögtön egy olyanul kez-djenem, ami már mindenkinek a könyöken jön ki: az alapst-ratégiával. Ez sajnos itt is ab-ban merül ki, hogy minél több

Súlyos légítámadás alatt a mutánsok bázisa



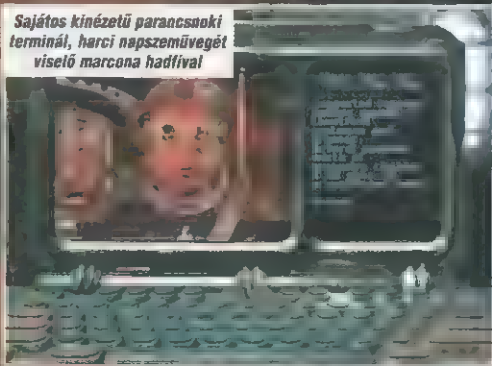
táblán keletkező szikrákat nem látta, sem a rakéták indulását jel-ző iszonytató dübörgést nem hallotta már...

Kélezerválahányban a Föld egy atomháború utáni világ siralmas képét idézi. A hajdanvolt óceánok feneke is immár olyan éghajlatú, melyet a világégés előtt élők a "Bodulinoknak való ez!" felkiáltás-sal illeltek volna. Az életnek szin-te semmi nyoma, csak a viharos

nyílthajuk a Melbourne House leg-újabb real-time stratégiájában. A kerettörténet ugyan nem a legere-detibb darab, de egy fasatikusnak nem is ez a lényeg. Sokkal inkább a kivitelezés és az újdonságok szíval törjünk is át ezekre.

A grafika az előző részhez képest mindenképpen előrelépést jelent, de ez nem jelenti azt, hogy abból következően forradalmi újdonsá-gokat is tartalmaz. Immár 16 bites

Sajátos kinézetű parancsnoki terminál, harci napszemüvegét viselő marcona hadfíval



olajat gyűjtünk, építünk egy alapos védelemmel rendelkező bázist, fejlesztünk amíg lehet, majd a legerősebb és legmodernebb

nem fajtól függően valami más is (pl. szél- vagy naperőművek), de jóval kisebb mértékben, mint az az anyag, amelyből a mai sekke

tározott idő elteltével a mérnökünk előtt megnyílik a mindaddig zárt épít-

A Tech Bunkerből most egy olyan miskulancia került elő, ami összehozza az ellenséges robotokat



szemben a Ceresztűz

Rolls Royce-okat és hármekeket állítanak elő – úgyhogy csak kényszerhelyzetben alkalmazzuk őket.

A küldetések megoldása nem teljesen lineáris, a területekre felosztott térképen a legtöbb esetben mi határozhatjuk meg, hogy melyik régió lesz a következő áldozat. A gép mesterséges intelligenciája az egyik legjobb látszik, hogy tanul a hibáiból és keresi a gyenge pontokat, esetleg menekül, ha megtizedeltük a csapatait. Eszrevehető család nélkül játszik, ámbátor a legnehezebb szinten már egyenesen személt.

Szóval megfelelő kihívást jelent mielőtt a multiplayer játékra áttérne az ember. Külön bekezdést érdemel a fejlesztés. Az, hogy az alapszintű egységeket és épületeket fejlesztve (természetesen ez idő- és pénzigényes folyamat) egy erősebb és hatékonyabb "valamit" kapunk, nem újdonság. Az viszont, hogy egy legyártandó egységnél a méretét, páncélzatát, kaszniját, felszerelését (fegyverzet, radarzavaró stb.) és feladatát (támadó, hordozó, javító, kételtű) és különböző hűvös cuccok (pl. sebességnövelő) összeállítását mi végesszük el, már sokkal szimpatikusabb. Így tulajdonképpen a fejlesztés – természetesen bizonyos korlátok közé szorítva – a mi kezünkben van, mindig az éppen légszükségesebb dologra koncentrálhatunk. Ugyan nem a fejlesztés szerves része, de szerintem ide tartozik a Tech Bunker szerepe is. Emaz némelyik pályán alaptartozéka, de ritka, mint a fehér holló – mindjárt ki derül, miért. Megha-

mény és bemehet, a mérnökért cserébe pedig egy nagyon brutális egység vándorol onnan elő. Ez általában gyors, masszív és erős fegyverzettel rendelkezik, egy baja van csak: ha egyszer bezárult a bunker, azt már senki sem nyitja ki többet. Ergo csak egy ilyen egységünk származhat egy bunkerből – az is véletlenszerű, hogy mi is lesz tulajdonképpen – próbáljuk mindet megszerezni (kettőnél-háromnál több nem nagyon szokott a pályán lenni).

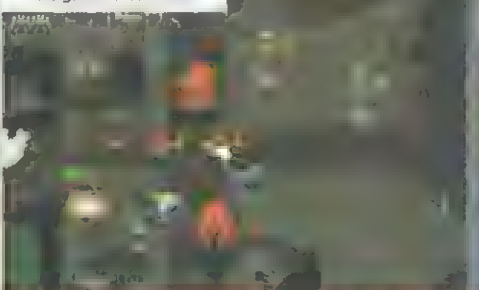
Ha már az egységeknél tartunk, megjegyzendő, hogy a három oldal nagyjából ugyanazokkal az erőkkel rendelkezik, de kicsit nyakatekert formában: pl. az emberek egységei gyorsabban lönek és jobb a páncéljuk (általában), de a mutánsok egységei nagyobb sebességgel mozognak, és egy lövéssel. Némiképp taktikázásra tehát ez is feljogosít.

Miről nem írtam még? Ja, a zene és az effektek: semmi extrára nem számítottunk, kivétel a zenék: minden

Dicső robotjaim egy újabb D-Day végrehajtása közben



A jövőbeli Párizs romjai meg lehetőséget nyújt a háttérrel szolgálóknak a csatához



Modern villámháború: a légegységek főlányának birtokában a földiek gyorsan tömnek előre



MAGASABB vérzőszámú DX-et fog követelni rajtunk. Ez persze nyilván az atomháború után lefektetendő új matematika egyik sajátossága...

K.Z.

kknd2: krossfire

Infogrames/Melbourne House
http://www.infogrames.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 5x-kompatibilis hangkártya

Kicsik idején már

85%

egy ségekkel ledaráljuk az ellentéteket. Noha léteznek olyan missziók is, amelyekben nem lehet ezt a módszert követni, de ezek száma nem jelentős. Itt már nemcsak az olaj szolgáltatja a ki- zárólagos nyersanyagforrást, ha-

Virtual Chess 2

Ezért. Hirtelen nem jutott eszembe jobb vezető, mint az a klasszikus megnyitás, amikor is a konzervatív játékos meglátja a királygyalogot. Nehéz dolga van ugyanis az egyszeri játékosnak, aki sakkprogramot akar pennája hegyére tűzni – miként szintén nehéz dolga van annak a fejlesztőnek is, aki ilyen játékkal akar megjelenni a piacon. A sakk ugyanis – szabályait tekintve – meglehetősen egyszerű játék, mely szabályok az utóbbi pár évezredben nem igazán változtak, és ez az állapot valószínűleg még marad is egy darabig. Ennek következtében sok újat tehát nem lehet kitalálni, egy új program maximum az opcióit, vagy a grafikáját tekintve nyújthat némi többletet a már meglevőkhöz képest – és ezt is csak nagyon szűk kereteken belül. Utaltára a Chessmaster 5500-zal való szerencsém összemérni örömet (illetve a tapasztalataim úgy mutatták, hogy ez az "erő" csak idézőjelben értendő), és akkor úgy véltem, hogy ennél többet már nem igazán nyújthat egyetlen sakkprogram sem – így tehát némi szépséggel csúsztattam a meghajtott Virtual Chess 2-t.

Az mindenesetre már előre igen kellemesnek tűnt, hogy nem óhajtja megszállni a vinyom igen korlátozott szímban felhasználható szabad szektorait, de tulajdonképpen ez volt az egyetlen nagyobb pozitívum, amire figyelttem. Kezdődött a dolgom a Tutorialal, ami nevéből adódóan elméletileg sakkra oktatna a t. játékost. Ebben meglehetősen sajátos elrendezésben hét leckét vehetünk, de ez ebben a formájában szinte teljesen felesleges. A sakk bonyolultságát ugyanis a benne lévő kombinációs lehetőségek adják, az alapvető szabályok ismeretéhez (hogy néz ki egy sakk-tábla, hogy hívják a hat különböző figurát, hogyan kell felállítani őket, és hogyan léphetnek) talán nem kell hosszú évtizedek tapasztalata, sőt, már az elsősben járó gyermekek legtöbbje is tökéletesen tisztában van velük. Külön lecke anyaga például a parti szöveges megjelenítése (például az a bizonyos e2e4), ami lényegesen más dolog, ha az ember e-mailben vagy taxon óhajt játszani, de ha leszem azt, látja a táblát

SAKKBAJNOK

Egy ablakban már egész használható a játék, de akkor ebben mi a durranás?



Amikor a játékot elkezdem, akkor meg kell adnom, hogy milyen szintű játékos vagyok, és hogy milyen típusú ellenfelet szeretnék játszani (azok a zsenik, akik képesek vakon is sakkozni, pedig tán nincs szükségük ilyen irányú oktatásra). A Begin a Game menüpont alatt némi megnyitáselméleti kurzusra vártam, ehhez képest mindössze annyi volt elő-

tevést, azonban lépéseit elhelyezhetjük a táblán, megadhatjuk, hogy a gép a lépéseit mire helyezze a prioritásokat, órát állíthatunk, satöbbi; a Designban vannak a grafikai és hanggal kapcsolatos módok, továbbá itt választhatunk 12-12 2D és 3D tábla között háromféle méretben; az analízisben tippet kérhetünk, analízálhatjuk az állást, megkereshetjük a leggyorsabb matot, illetve előállíthatunk egy állást; Windowsban pedig azt kapcsolhatjuk, hogy mely ablakok legyenek nyitva (óra, szabályos lépések, analízis, leírt bábuk, stb.).

Na, ez utóbbinál érdemes

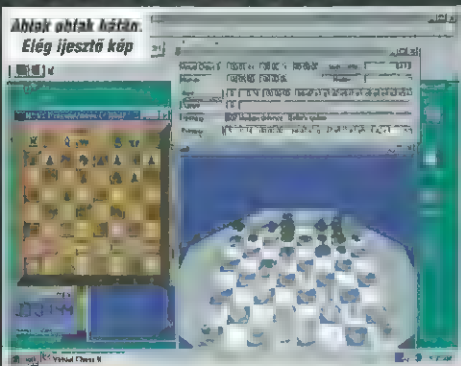
A Tutorialban ez "A világ legismertebb gyors mattja" nevet viseli. (Közismertebb nevén: susztermatt)



Egy valamiben azért csak hozott valami újat a játék, bár ettől is a frász tört rám: támogatja a 3D-kártyákat! Hű de jó! Csak minnek? Könyörgöm, ez nem az Unreal vagy a Forsaken, hanem egy SAKK – ki a franc kíváncsi lens flare-ekre, amint bátor parasztjaik rohama megtörik az ellenfél bástyáinak konok ellenállá-

sán?! (Kiadásol nem használ lens flare-t...) Na ilyen ökorongot ki tudtak találni, akkor ezzel az erővel akár real time-ban is megcsinálhattak volna egy sakkot – az fott volna az igazán szép bal-est! Egy szó mint száz: a Virtual Chess 2 lehetőséget tekintve közepeske, a kezelőfelület kissé kaotikus, a Tutorial silány, a hangokról pedig jobb nem is beszélni. Igaz ugyan, hogy a dobogón ott diszelve az igen ígéretes "Professzionális Mikrokomputeres Sakk Világhajnoka" cím, de ezt maximum csak a játékerővel érthette el (arról nem szól a fáma, hogy ugyan milyen kategóriában), semmi esetre sem a kivételével. Óke, persze.

CoVBoy



megadni, mert ez a program legizetűbb sajátossága. Minden egyes apróság a kiváló operációs rendszernek köszönhetően egy-egy új ablakban nyitható meg. Egy jópár evel ezelőtt talán boldoggá tette az egyszeri felhasználót, hogy mennyi ablakot nyithat meg egyszerre a képernyőn, de ez mostanára szerintem már azért elvesztette a maga sajátos varázsát. Egy sakkprogramnál pedig tökéletesen elhibázott koncepció egy ilyen kaotikus kezelőfelület létrehozni: 10-12 ablak egymás hegyén-hátán, amelyek közül néha elővillan a Win95 hájas tükizék desktopja – nyummi! Egy előnye azért van ennek a szörnyűségnek: ha egy új táblát nyitunk meg, akkor nem a régi parti grafikáját állítja át, hanem egyben egy újat is kezd – ergo lehetőség van szimultán partikat játszani a masina ellen.

Digital Integration
http://www.digint.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: 486DX400, 8MB RAM, 4xCD
56Kbps/300bps hangkártya, Win95

51%

Kedvetben vala a nagy büdös semmi. (Mint látható, igyekszem felzárkózni T.J.-hez a meghökkenítő bevezetők terén.) Aztán mondtotta vala az Úr, hogy legyen világosság, és valaki felkapcsolta a lámpát. Az Úr aztán hat napig serénykedett a világ teremtésén, de az ügynek ezt a részét most nem boncolgatjuk, mert úgyis közismert, és egyébként is: kár volt így össze-csapnia. Mindegy, a lényeg a hetedik napon történt, amikor ugyebár az Úr látta, hogy ez teljesen reménytelen ügy, így tehát megpihent. Ámde baromira unatkozott vala, így tehát – és erről nem

hogy a földkerekség legalább 90%-a nyüstitöli a Tetrist. Se szeri, se száma a feldolgozásainak, azonkívül egy rakásnyi logikai játéknak szolgált alapötletül. Mint ahogy történt ez az Infogrames új agyferdítőjénél, a Wetrixnél is.

A játék roppant bonyolult, szabályainak felfogása legalább 10-15 másodpercnyi elmélyült tanulmányozást igényel egy négyéves gyermek részéről is. Arról van szó, hogy meg kell mentenünk a vizet az elfolyástól. Adott egy négyszög alakú pálya, amely felett különböző dolgok potyognak az égből véletlenszerűen, nekünk pedig ide-oda for-

a különálló tavak összekötésére is, vagy a hepehupás részek elsimítására. Néha ugyan kellemetlen lesz, hogy muszáj dózerolni, de még kellemetlenebb lesz a bomba. Ha egy meglévő tóba ejtjük, akkor kihúzza a dugót a lefolyóból – következésképp célszerű a tógazdaságunkon kívülre potyogtatni őket, már amennyiben erre van mód. Részemről fenn szoktam tartani egy sarkot a bombáknak. Leejtése után átüti az alapig a felszínt, és egy gejzirt hoz létre a kis huncut. A taktilikus játékos azonban a következő piros alakzat betömi ezt a ronda lyu-

szetesen a szorzon kívül egyéb bónuszok is akadnak, több tó kiszárítása után például szivárványt kapunk, idővel pedig a következő szintre ugunk, ahol egyrészt gyorsul a játék, másrészt pedig a program valami új, mókás kis égi áldással fog kedveskedni nekünk, ami természetesen tovább növeli majd gondjainkat. Egyébként tíz egyre nehezedő pálya van a játékban, stílszerűen fogalmazva: 10 szint a vízszint.

Igen kellemes ötlet, hogy nem csak egyetlen játéktípusban nyomonhatjuk a partit. A Practice-ben

Tetris vizigótoknak

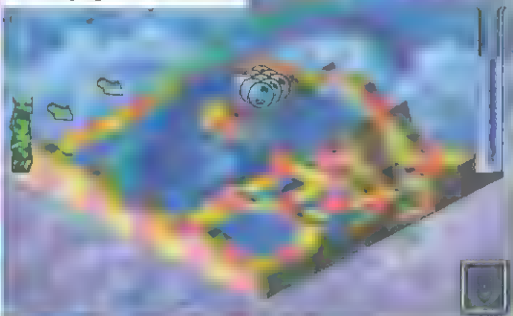
szólnak a krónikák – teremtett magának is egy apróságot a szabad ideje kulturált eltöltése végett, amit hirtelen ötletből vezérelve el is

mentett. Tetrisnek. Ugyan

ugyan néha olyan szavak szaladtak ki a száján, hogy Lucifer is igencsak elpirult az alagsorban, mindeneset-

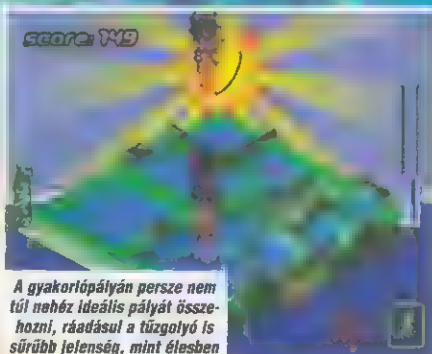
re kár lenne számszerezni ve-

Ha dugig van az összes tó, akkor természetesen vagy vizet kapunk megint, vagy bombát. Mindegy, a szivárvány vigasztalhat mindenkit



wetrix

edzhetünk (itt mi ejtjük le az adott bigyót, tehát nem lesz nehéz); a Wetrix Classic a fentebb ismertetett alapjáték; a Wetrix Pro egyből a klasszikus játék ötödik pályáján kezd egy csomó nehezítéssel; a Puzzle Gamesben pedig különféle versenyeket (időre vagy ledobott cuc-



A gyakorlatipályán persze nem túl nehéz ideális pályát összehozni, ráadásul a tüzgolyó is sürűbb jelenség, mint élesben



Vértagyasztó páros viadalt a jobb illetve a bal kezem között. A színvonalat a fenti számok mutatják

kat, egyrészt mert "karbantartási" bónusz pontokat kap érte, másrészt meg ezzel csökkenti a földrengésveszélyt. A bombánál kellemesebb történet a tűzlabda: ez ugyanis egy tóba esve a fenéig kiszárítja azt, következésképp megszünteti a csöpögést, valamint egy új üres medencét hoz létre, ahol ismét lesz hely a viznek.

cokra menő játék), illetve előre nehezített pályákat (rélig már tele a kémcső, toll van gejzirel a pálya, már nyitáskor hepehupás a felszín, stb.) játszhatunk. Családi haragszomrádok megrendezésére pedig tökéletesen alkalmas az osztott képernyős játék két vízfelülettel, ahol természetesen az a cél, hogy jól kitöljünk a másikkal.

A Wetrixben nincs semmi csoda: teljesen szimpla kis játék, 640*480-ban, olyan színekkel, amit egy közepesen jóérzésű Benetton-designer csak legitímásabb álmaiban dédelget, és persze a színek szellemiségét idéző hanghatásokkal. Illetve mégis van egy apróság, ami csodaszámba megy: ezt a játékot egyszerűen nem lehet abbahagyni!

CoVboy

le, amint sorra döntögette a saját rekordjait. (Nem kizárt, hogy ezért is hagyta úgy a minden-séget, ahogy a hatodik napon állt.)

Eme kevéssé ismert bibliai történet szerény tiszteletadás minden számítógépes logikai játékok ősatyjának, aki lassan már nagykorú lesz. Orosz (illetve akkor még: szovjet) szerzőjének majd' egy évtizedet kellett várnia, hogy valami jogdíjat lásson utána, de talán addig vigasztalta a tudat,

gatva őket, el kell döntenünk, hogy hova ejtjük le őket. A következő darabot a jobb alsó sarokban levő négyzet előre jelzi. A piros színű alakzatokkal például megemelhetjük a felszínt, és ezekből zárt tere(ke)t ("tavakat") kialakítva felfoghathatjuk az alkalmasint lepotyogó vizet. Ha nem sikerül a buborékokat olyan helyre ejteni, amely el van szigetelve a játéktér szélétől, akkor a víz elfolyik, lecsöpög a pályáról. A játék addig tart,

amíg a jobb oldalon levő kémcsőben nem tetőzik az elfolyt víz. Ha persze emyire nem egyszerű a történet, ugyanis a vízen és a falon kívül még egyéb égi lények is érkeznek. Például: az okádelt itt vannak a zöld alakzatok, amelyek pont fordítva (radikál) működnek, mint a pirosak: egy szíttel csökkenthetjük velük a falak nagasságát: az jó lehet



A második pálya díszkrét bája: néha jön egy jégkocka, és befagyasztja a tavunkat



Nevem most már fennmarad az idők végeztéig a Vizesblokk Halhatatlanjai között

WETRIX

Infogrames/Zed Two

<http://www.infogrames.co.uk>

L Á T V Á N Y O S S Á G

J Á T S Z H A T Ó S Á G

S Z A V A T O S S Á G

Z E N E B O N A

Minimum: 290 - 16MB RAM, 2xCD

Kompatibilitás: DOS/Windows

90%

A francba az előítéletekkel! Eme önkritikus jellegű kifakadásra azért volt szükség így nyitásnak, mert néha én is belesek abba a hibába, hogy ránézek egy játék dobozára, és a fejlesztőből meg a képekből már előre elkönvelem magamban, hogy kábé mire is számíthatok. Valahogy így járt a most már nem túl friss anyagnak számító Eastern Front is a megjelenésekor: gondoltam a Talonsoft a végeérhetetlen Battleground-sorozatának egy újabb darabja, amiben most ropant frappáns módon a II. világháború keleti hadszínterén kell ügyködni. Nagyszerű – ezzel félre is tettem inségesebb időkre. Most megjelent hozzá egy "szerény" küldetéskezmé is, és ilyen kis megapakban árúlják a szoftverbutikok – gondoltam, csak megnezem már... Aztán vagy tíz percnyi játék után fogtam a fejem, és igen nagy átlatnak tituláltam a fej tulajdonosát, hogy nem mélyedt bele a maga idején – mert a játék valami elképesztően jó! Hagyományos stratégiák egyébként is a szívem csücskét képezik, de azon belül két nagy kedvencem van: a jó öreg Stalingrad (horribilis méretű és a hadviselés szinte összes elemét magában foglaló elké-

májusa között eltelt időben zajlik. Szokás szerint játszhatunk scenario-kat (ebből a gyakorlókon kívül mintegy 50 db áll rendelkezésre), illetve küldetések láncolatából álló campaignt. Na, ez utóbbi igen csak figyelemre méltó része a játéknak. Az még hagyján, hogy az eredeti

Kicsit bonyolult az élete egy parancsnoknak Kursznál, pláne ha egy egész hadtestet kommandíroz



játékban hét különböző hadjáratot játszhatunk végig (a Barbarossa hadművelet Észak-, Közép- és Dél-hadseregcsoportha, Tájfundművelet Kijevnél, ellentámadás Moszkvánál, Citadella-hadművelet Kursznál és Bagratyion'44), de az már igencsak meglepő, hogy mi szabjuk meg, hogy milyen hadműveleti egységet öhajunk parancsnokolni: ennek megfelelően irányíthatunk egy zászlóaljat, de akár egy egész hadtestet is. (Ezen belül még azt is meg lehet adni, hogy gyalogos-, páncélos- vagy SS-alakulatot vezérünk-e). A parancsnok szintje egyben a komplexitást is megszabja a küldetések helyszínének mérete, és termé-

Stalingrad legszörnyűbb napjai elevenednek meg, mert nem ritkán 500-nál is több csapatnak kell parancsokat osztanunk! A campaignnek klasszikus módszere alapján az egyes küldetésekben tapasztalati pontokat és különböző plecsniket gyűjtünk, amelynek alapján idővel előléptetés esedékes, továbbá minden küldetés végén kapunk némi utánpótlást, amit amortizálódott csapataink feltöltésére fordíthatunk. Van még egy első látásra nem túl kellemes vonása a hadjáratoknak, mert a Talonsoftok fiúk megunhatták a sok pancsart, akik a siker függvényében küldetésenként (teljesen reménytelenek pedig lépésenként) kimentegették a játékállást – campaignt ugyanis itt nem lehet kimenteni! Illetve ki lehet, de azt a gép minden egyes lépésnél automatikusan elvégzi, és egy karriert csak attól a lépéstől folytathatunk (akár egy küldetésen belül is), amelyiknél utóljára abbahagytuk. Ettől páran ugyan káromkodni fognak, de

csapatra, akkor az infoablakban azonnal megjelenik a neve, paraméterei (leltszám, moral, védekezés/támadás, és hogy mit művelhet éppen), bal clickkel kijelöljük jobbal pedig a tüzeles vagy a mozgás célpontját adjuk meg. Ket kattintással ki lehet jelölni az adott pozícióban lévő összes egységet, és így csoportos parancsokat is kiadhatunk (ugyanígyen kijelöléssel lehet ki/beszállítani egy hordozó járműre tüzerseget vagy gyalogságot). Ha az egnek szinten elmaradtak a BG-kben megszokott mozgási-, tüzeles-, utánpótlási-, vegrehajtási-, meg meg az isten tudja milyen fazisok, ami az en szimpla személységnek néhol azért igen nehézkesnek tűnt. Az egészről egy hosszívágással megoldottak egy fazisban: minden egységnek van egy minden kör elején maximumra feltöltendő akciópontja, és ezt fogyaszthatja az esetleges ki- és beállással, illetve mozgáshat vagy lövet. Mozgáshat az egyszerű megtehető út nyitván a tőle függvénye (melegen ajánlott tehát a széles föld- illetve betonutak haszná-lata, ahelyett hogy árkon-bokron keresztül mászkálnánk), a tüzeles-re elegendő akciópontot pe-



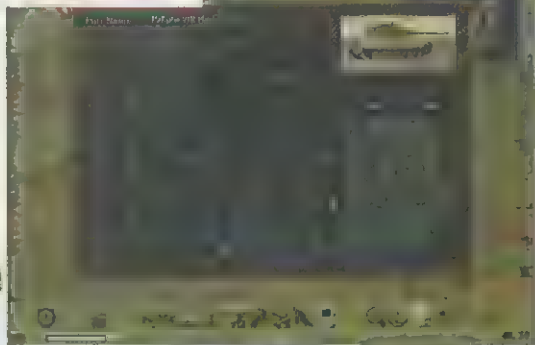
Hát ez a Hauptmann von CoVboy világlejében ügyes gyerek volt: most is négy csatából négy plecsnit szerzett

pesztő aprólékossága révén), valamint a Panzer Generalok (az egyszerű kezelés, a viszonylag kellemes látvány, és a campaign-mód miatt – a PG egyébként is általában ruhez). Na kérem, az Eastern Front olyan, mint ha ennek a két kis csodának a frigyéből jött volna létre, ráadásul úgy, hogy mindkettőnek jobbára az előnyös tulajdonságait örökölte. Szóval a játékban a II. világháború keleti frontján vezérelhetjük dicső seregeinket, ahol tudvalevőleg egy igen hosszú nézeteltérés alakult ki a zord német és a szovjet bácsik között. "Ha lúd, legyen kövér" – mondja a közmondás, és a Talonsoftnál is valahogy hasonlóképpen gondolkodhattak, mert nem egy nagyobb hadműveletet szúrtak ki maguknak feldolgozásra, hanem az egészet, szőröstül-bőröstül: a játék 1941. júniusa és 1945.

Hát ez a lövés most pont nem talált, de az előbb már azért akadt egy T-34-en némi effekt



A Királytigris rövid ündel-rája arra serkent, hogy felvegyem dolgozni



szó szerint mőkás. Az Eastern Frontban Teljesen újaszülött a Talonsoft Battleground-játékaiból már unalomig ismert engine, és már csak nyomokban emlékeztet egykori önmagára. Gondolok itt egyrészt a grafikára, ami most már a kor elvárásának megfelelően 16 bites színmélységben tündököl, és emellett 640*480-

tól eltérő felbontásokat is el tud képzelni – de mindenképp a kezelőfelületre. A Talonsoft-játékoknak ez rendszert elég neuralgikus pontja volt: volt egy nagy kalap ikon, és végtelen mennyiségű menü, melyek labirintusában bolyongani néha nehezebb volt, mint maga a játék. A menük még most is megvannak, de kizárólag konfigurálás illetve háttérinformációk szolgáltatása szerepkörben. Egyébként abszolút nem kell használni őket, mert minden parancs elérhető az alsó részen levő pár parancsikonnal. Ezek közül is főleg a mozgás/tüzeles kapcsolóját és a kör végét jelzőt kell használnunk, a többi speciális parancsokra szolgál. Egyébként az irányítás teljesen egérvézérelt: ha a pontirt rávisszük egy

dig a pontok skáláján levő kis rovátká jelzi. Ha nem mozgott, akkor egy alakulat 2-3 alkalommal lehet egy körben. Ha marad még tüzelesre elegendő akciópont a kör végén, akkor az egység az ellenfél lépése közben lőtávolba kerülő célokra automatikusan tüzeles fog. Jó ötlet, hogy két módon lehet egy el-lenséges csapatot nyakonvágni: a csapat fegyverének függvényében lehetünk 3-4 pozí-



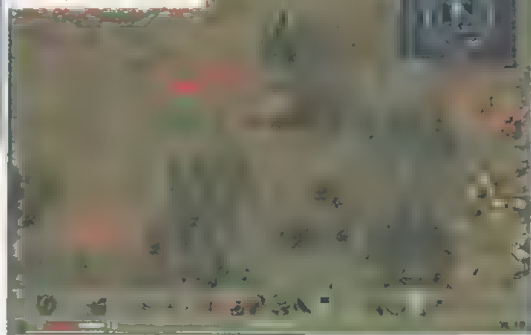
nyoni távolságra, de – ha céljelölésnél a mozgáson aktív és van elegendő akciópont meg is rohamozhatjuk a pozíciót (akár csoportosan is), mert az rendszert biztosabb redmenyt hoz, mint a taylori durrogatás. Yenkör a létszám és a támadási pontok összeadódnak, mint ahogy megtámadtatás esetén így járnak a védekezők is.

Külön történet a tüzérség. A páncéltörő ágyúk (AT Gun) első sorban járművek

gyobb és ezen belül indirekt módon lehetünk velük, azaz nem kell őket túl sokat kockáztatni és nem egy adott csapatot, hanem egy pozíciót támadhatunk velük. Két hátrányuk azért van: egyrészt a tüzérség nem azonnal hajtja végre, hanem az ellenfél következő körének legvégén (eredmény tehát csak akkor lesz, ha közben a célpont nem oldalog odébb), másrészt pedig minden egyes körben meg kell adni nekik a célt, mert nem jegyzi meg. A harmadik gondjuk az, hogy közelről jövő támadás ellen szinte védtelenek, és mivel rappaht hogy karokat tudnak okozni, kedvenc szorakozásaim közé tartozik, hogy egy-egy bator ékkel beszállingozok az ellenfél hátsó részébe és levadászom őket. Az ilyen akciókkal azonban nem árt óvatosan bánni, ugyanis az utánpótlás ugyan csak szerepet játszik a játékban. Ezt a HQ megjelölésű csapatok végzik bizonyos hatótávolságon belül például löszert küldenek

tokat kap a megsemmisített ellenséges csapatokért, valamint a stratégiai pontok birtokáért, és a 15-20. kör után a kettő különbsége adja a győztest. Utóbbiakat kék és sárga zászlók jelzik (nagyobb pályán nem árt a Status/Objectives menüponttal megkeresni őket, hogy tulajdonképpen mit is kéne elfoglalni avagy megvédeni), és annak a "birtokában van", aki utoljára a pozícióba lépett (tehát nem muszáj ott is hagyni egységet). Néha vannak O értékű stratégiai pontok is a pálya szélén, ezeket ki lehet léptetni a csapatainkat a harcterrről. Még egy csomó apróság van a játékban, amiről nem beszéltem (scenarioeditor, részletes fegyverenciklopédia, 2D és 3D megjelenítés háromféle zoommal, "hadrend-szerkesztő", amivel át lehet varni a hadműveleti egységek adott időben létező szervezeti

Az éles szemű parancsnok nyugodtan figyel, amint madárkái megrohamoznak néhány kőbor muszliket



adott időben rendszerben lévő fegyverzetet és szervezeti felépítéssel jelennek meg, tehát magyar hadurkent Csaba páncélgépeket, Zrínyi rohamlövegeket és Toldi harckocsikat fogunk kommandírozni, amelyek fotóval illusztrált leírást természetesen az enciklopédia is tartalmazza. Mat ez korrekt. A játéknak viszont van egy bosszantóan nagy hibája: egyszerűen állandóan játszani akar vele az ember, így tehát ha ez a leírás

NEM TÚL CSENDES DON

a harcolóknak, anélkül ugyanis kicsit körülményes harcolni (a kilőtt töltény mutatja az infoablakban, ha valahol utánpótlási gond áll fenn). A hatótáv az "anyaegység" szintjének függvénye: a zászlóaljparancsnokságé nyilván kisebb, mint az ezred HQ-é. Mellesleg az sem árt, ha az adott HQ a felettes HQ-jának a hatótávolságában is van, ugyanis az elosztható cuccot attól kapja. Ebből adódóan nem árt az egy hadműveleti egységbe tartozó csapatokat egymástól nem túl messze bevetni, továbbá a HQ-jukkal utánuk mozogni. Ez különösen szórakoztató feladat akkor, ha a HQ még meg sem érkezett (ugyanis a csapatok rendszerint több turnusban vonulnak fel a harcterrről), a pálya másik végén jelent meg – vagy kilőtték. A légiháború kérdését az Eastern Front szerzői levették a vállunkról, ugyanis kizárólag zuhanóbombázók képviselik ezt a fegyvernemet. Az egyes küldetésekhez adott számú,

igen kevés légicsapás jár (ha jár egyáltalán), és ebből kell gazdálkodnunk az

Az egyik orosz zászlóalj HQ-ra egy Stuka postázza jókívánságait



felépítést, satöbbi) – a lényeg az, hogy a játékban minden pontosan és tökéletesen a helyén van. Az alapes történeti kutatásoknak megfelelően minden a lehető legnagyobb mértékben korhű, precíz és tökéletes – leszámítva azt a két apró kényelmetlenséget, hogy a nagyléptékű térkép ablakát nem lehet folyamatosan nyitva tartani (pedig az nagyon elkelne), valamint a program nem veszi észre, hogy elfogyott az ellenfél, azaz vége a partinak. A hangokról annyit, hogy a mozgást és a lövöldözést kísérő effektek nem különösebben nagy durranások, viszont a vérpezsdítő harci indulók igen el vannak találva (kábé úgy szólnak, mintha Strauss-polkákat áthangszerelték volna tűzoltózenekarra). Szóval az egész úgy jó, ahogy van.

Ehhez jön még, hogy most egy pakkból árulják a kiegészítő lemezzel, ami a szokásosnál ettől módon hozzá is ad valamit a játékhoz: túl azon, hogy 50 küldetéssel és 6 új hadjáratral egészíti ki a repertoárt, kiterjed az idő is 1939-ig, tehát nemcsak az orosz, hanem a lengyel hadjáratot is végigharcolhatjuk benne. Ezen felül feltűnnek a német csatlós állományok csapatai is, ugyanúgy irányíthatunk benne finn, szlovák, olasz és román csapatokat. Azonkívül öt küldetésben magyarokat is. Természetesen ezek is teljesen korhűen, az

és jelen számunk csak jövő ilyenkorra jelenik meg, akkor az annak tudható be, hogy elvagyok foglalva Moszkva bevételével...

CoVboj

MISSION PACK

ellen hatékonyak, a légvédelmi (Flak) repülő ellen (bár néha bevélnak páncélosok ellen is), míg az aknavetők (Mortar) és a 75 mm-nél nagyobb kaliberű tábori lövegek (Howitzer) a gyalogosok ritkításában jeleskednek. Utóbbi kettő egyébként a többi elterő kategória: mert a hatótávolságuk jóval na-

egész küldetés alatt. Mivel a légi erő ugyanúgy működik, mint a tábori tüzérség (az ellenfél körének végén jön a bombázás), célszerű megerősített pontokat támadni a Stukákkal, ahonnan biztos nem szaladnak el a leendő áldozatok. Elég idegesítő, hogy a légitámadás az utoljára kijelölt pozícióra fog vonatkozni, tehát lehetőség szerint előbb kattintsunk a célra, mielőtt légicsapást kérnénk.

A győzelem eldöntése a szokásos pontozásos rendszer alapján zajlik: mindkét fél pon-

Empire Talonsoft
http://www.talonsoft.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, Windows
DirectX-Kompatibilis Hangkártya

egy hagyományos stratégiát

94%

E magas fűvet az amerikai bázison – a fedélzetéről egy elszánt tekintetű katona lépett ki.

Először a katonák megérkezett Vietnámba... Ebben a pillanatban puskaropogás hallatszott a dzsungel felől. Na, ez is jól kezdődik! Az őrmester azonnal a zaj irányába vette útját, s közben köszönletbe helyezte M16-os karabélyját. A Vietnámba támadtak, ezért gyorsan fedezőket kellett elhelyezni a környéken. Ekkor néhány katonának meg kellett fordítani a fejét a dzsungel felől négy méterre, majd továbbindult a fő épületekhez. Egy hidhoz ért, de közben megint nagyon felforrósodott a hangulat. Mivel nem akart

gondjék békében...

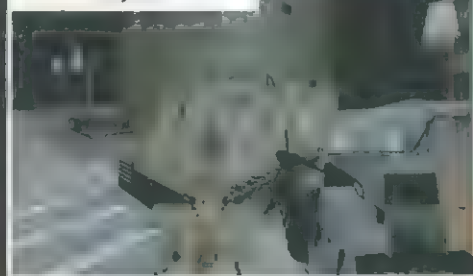
Hát bizony nem mindenki olyan tehetséges, mint a mi kedvenc Stallonénk – én legalábbis biztosan nem. A GT Interactive legújabb Duke Nukem-klónja közelebb hozta hozzánk az eddigi legnehezebb első személy perspektívából játszható lövöldözős anyagot. A Duke Nukem 3D-t egy szuper háborús

játékra építettem a Duke Nukem 3D-t egy szuper háborús

DUKE NUKEM 3D

A legfőbb hátulütője az elavult kódnak – minek is szépítsuk – az elmaradott grafika: semmi 3D-s gyorsítás, durvák az objektumok, csak 2D-sek az ellenfelek. A Quake 2-höz, vagy az Unrealhez képest ez nem is egy, hanem sok-sok lépés visszafelé, és ezzel egyesek bizonyára nehezen tudnak megbarátkozni. Azonban nem véletlenül kanyarítottam a fenti "regényes" bevezetőt, ugyanis mindentől függetlenül szerintem ez így is igen élvezetes játék. A

A deathmatch aréna berendezése elég érdekes: az M113-asok piros sportkocsikkal egy parkolóban tanyáznak



csak a tisztekkel elegyedhetünk szóba, hanem némelyik bajtársunkkal is. A sima katonákat (azokat, akik nemcsak a díszlethez tartoznak, hanem mozognak is) a Space-szel megkérhetjük,

A játék azért nem ENNYIRE ronda, csak éppen "infravörös" szemüveget használók



A tankkal már végeztünk, most foglalkozhatunk a kis Vietkong problémájával is



tefelegesen kockáztatni, a repeszek elől a keskeny csatorna vizébe vetette magát. Kicsit arrébb, amint előbukkant a víz alól, ismét kíméletlenül osztotta a halált, míg végül elért a parancsnoki épülethez. Ott megkapta az eligazítást, miszerint a közelben vár rá egy páncélos. A járművet nem volt nehéz megtalálni, habár közben egy orvlövész próbálta elbénázni megakadályozni. Azt tudta, hogy a páncélost környező bakokban még elálkodik néhány fegyveres, egyet azonban sajnos nem tudott: hogy vajon mi az a diszkrét kattánás, amit mintha a közelből hallott volna. Sajnos nem gondolkodott el a dolgon, ahogy felemelte a lábát, csatákra tépte őt egy taposóakna. Nyu-

játékká alakította át. A grafikai-
lag teljesen átírt és jól megtervezett pályák, valamint a vietnami hadszíntér és a frankó fegyverek hamarosan nagy forgalmat varázsoltak a TNT Team site-jára. Rövid időn belül nyilvánvalóvá vált, hogy a Platoon második részét a játékosok igencsak elkérik egy második rész. A közönség nagy öröme nem is késett a folytatásról. Már csak azt nem lehetett tudni, hogy ezt a folytatást is szabadon lehet-e majd tolni a világűrbe, avagy "fizetés" kereskedelmi forgalomba kerül. Amikor a GT Interactive a képbe jött, a kérdés nem volt többé kérdés – egy szó mint száz: a Nam tehát a nagy sikerű Platoon második része.

Duke Nukem 3D

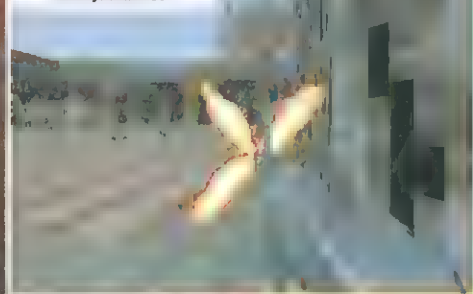
Csendélet shotgunnal, és randitétésszerű használatával



játékmenet – a műfaj adta
segekhez képest – meglepően komplex, s ezalatt nem csak a használható fegyverek sokszínűségét értem, hanem azt, hogy például vannak a csatateren társaink is, az ellenség pedig teljesen olyan módon harcol, ahogy anno a Vietkong is tette. Nincs az a sablonos helyzet, hogy egyszer csak jönnek a pályák, amelyekre kizárólag a kijáratot jelző kapcsolót kell megkezelni, hanem frankó küldetések vannak, amiket a helyszínen a főnökeink közölnek velünk. Ráadásul nem

csak a tisztekkel elegyedhetünk szóba, hanem némelyik bajtársunkkal is. A sima katonákat (azokat, akik nemcsak a díszlethez tartoznak, hanem mozognak is) a Space-szel megkérhetjük,

A "torkolattűz" csak állóképen ilyen gagyi, animálva azért jobban fest



A föld alatti bunkerekben is kelles hatást gyakorol a Vietkongok egészségére a kézigránát



kozhatunk még rádiós katonákkal is, akiknek a segítségével bármikor kérhetünk tüzérségi támogatást (Space+Z), vagy sima harcosokkal (Grunt vagy Demoman), akikkel pedig fedeztetethetjük magunkat, illetve aknásihatunk. Az ellenség harcmodorát illetően a legidegesítőbb, hogy a katonák teljesen váratlanul, a semmiből bukkannak elő,

nénk, hatástalanítani kell az aknákat (Space) – ez az esetek túlnyomórésztben sikerül is. A másik Vietkong-csapat az elhagyott lösz. Az üres bunkerekben gyakorta találunk egy-egy csábítóan csalogató löszeres ládát – ha felvesszük őket, persze

nyomban felrobbannak. Van úgy, hogy az ellenség lesben áll, és hirtelen egyszerre támadnak ránk többen, vagy a jobban védhető helyeken lövészárkokba fészkelik be magukat. Szerencsére, hogy a program azért lelénk nézve is fair, hiszen az ilyen göcponthoz – a földön heverő rádióadók segítségével – általában hívhatunk tüzérségi, vagy légi támogatást. Ha ezt meglesszük, arra kell vigyáznunk, hogy mi magunk ne sétáljunk be a saját bombáink/aknáink közé, tehát várjuk meg, amíg elül a vihar! Na persze nem csak a mieink tudnak tüzijátékot rendezni – sajnos a Vietkong csapatokat támogató észak-vietnámi hadsereg sincs híján aknavetőnek, és ami még rosszabb, rakétáknak és MiG-21-es vadászgépeknek sem. Ha tehát halljuk, hogy lütyül egy közeledő akna, vagy egy vadászgép zúgása erősödik, a legjobb azonnal lebuksni –

retes, a Vietkongok általában föld alatti bunkerekben rejtőztek; természetesen ilyen sötét járatokon is át kell vágnunk. Az ilyen alagutak bejáratait sokszor nem valami könnyű megtalálni – jómagam is egy ilyen helyen akadtam el a legtöbb ideig.

Habár a játék alaptörténete – miszerint egy genetikailag átalakított szuper-katonát irányítunk – természetesen kamu, a játékban fellelhető eszközök mind-mind valószínűságot. Először csupán egy késsel, és egy M16-os puskával rendelkezünk. A fegyverek közül a szokás szerint a számbillentyűkkel szelektálhatunk. A fegyver-arszenálunkat az út során még a következőkkel lehet bővíteni: shotgun, M60-as géppuska (a leghasznosabb fegyver), M72-es LAW (páncélölő), kézigránátok, M79-es gránátvető, M14-es távcsöves puská, rakétakilövő, plastikbomba, és végül lángszóró. A Duke Nukemhez hasonlóan használati tárgyak is vannak, mint például a hordozható elsősegélycsomag vagy az infra-szemüveg. Ezek közül – ahogy már megszokhattuk – a "I" és a "J" gombokkal lehet válogatni, használni pedig az Enterrel. Bizonyos helyeken a terepen fixen rögzített fegyvereket is lehet használni: például szórhatjuk az ellent egy helikopter vagy egy páncélos fedélzeti géppuskájával is, vagy ami még meglepőbb: egy helyen még aknavetőzhetünk is. Az ilyen fegyverek használatának csupán az az előfeltétele, hogy megtaláljuk hozzájuk a municiót. (Sok gyakorlati értelme egyébként nincs az egésznek.) Néha járműveket is igénybe vehetünk: egy sűrű bozóttal szegélyezett veszélyes folyószaka szon például hajóval kelhetünk át, máshol helikopterre ülhetünk továbbá a multiplayer játékok egyikénél tankkal is utazhatunk.

A normál küldetések kivételével természetesen van többjátékos mód is: egy speciális városi helyszínen játszhatunk CTF csapatmeccseket, avagy mindenki mindenki ellen gruntmatcheket.

A Nam állítólag alulmúlja az eredeti Platoon-t, amit azonban jómagam nem tudok megerősíteni, mert sajnos nem volt szerencsém az elődhoz. Én tehát csakis a saját véleményemet tudom megosztani veletek, ami pedig elég pozitív. A játék kissé nehezebb az át-

Hopp! Egy huncut rizsevő a tank mögött húzódott meg!



lagnál (még a legkönnyebb fokozaton is), de szerintem így életesebb. Nincs hősködés és eszelős mészárlás – az ilyen Rambo-jalölteket gyorsan kifeltek a Vietkong harcosok. A géppuskafészekből egy pillanat alatt halálos dózisban lehet ölmöt kapni, de persze közvetlen közelről az AK47-esek sem vélik el a célpontot – szóval mindig körültekintően, óvatosan kell haladni. A durva grafikát mellesleg nagyon kellemes hangeffektusokkal színesíték: ropognak a robbanások során keletkező tüzek, a dzsungelben állatok hangoskodnak, amikor pedig tetőzik a csatazaj, még saját rádióadó-vevőnk hangját sem halljuk. A Nam esetében tehát úgy érzem korai lenne a látvány alapján itélni, szerintem érdemes vele egy próbát tenni.

Vári Zoltán

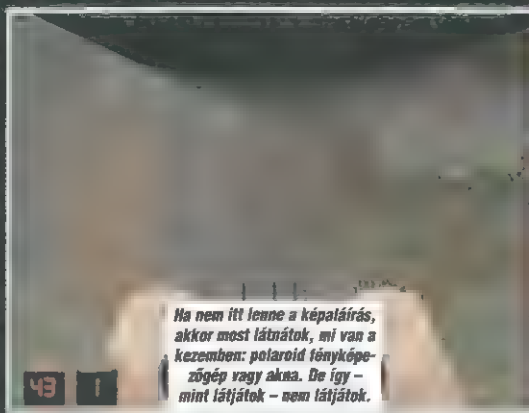
- nosztalgia

NAM

az orvlövészeik pedig egészen távolról – általában egy-egy bokor mögé rejtőzve – adják le a célzott lövéseket (csak a torkollatűzekből jöhetnek rá a hollétükre). Ha nincs mi mögé elbújni, "kedves barátaink" azzal szórakoznak, hogy halottnak tettetik magukat. Nyugodtan sétálunk mondjuk a terepen, gondolván hogy a légierő már elvégezte helyettünk a munkát, mire hirtelen felpattannak a "nem" tüzelnek is. Az ilyen tejszalottak ellen a legjobb megelőző megoldás a kézigránát. A másik szeméti dolog a már említett taposóakna. Amikor rájuk lépünk, egy kis kattánás hallható: ilyenkor azonnal meg kell állnunk! (Ha nem tudtunk, nem olyan nehéz.) Mielőtt továbbiép-

sokkal kevésbé sérülünk! Ezen kívül a tűzharcok közben is érdemes félre ereszkedni, úgy ugyanis jóval kisebb "céltableként" szolgálunk, magyarul az ellenség könnyebben hibázik.

A terep – attól eltekintve, hogy elég durva kidolgozású – elég változatos. Amire csak Vietnamban számítani lehet, mindenféle helyen megfordulhatunk: dzsungelben, folyóparton, rizsföldön, városban. Mindegy-



Ha nem itt lenne a képaláírás, akkor most látnátok, mi van a kezemb: polaroid fényképezőgép vagy akna. De így – mint láttátok – nem láttátok.

TNT Team/GT Interactive
http://www.gtgames.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

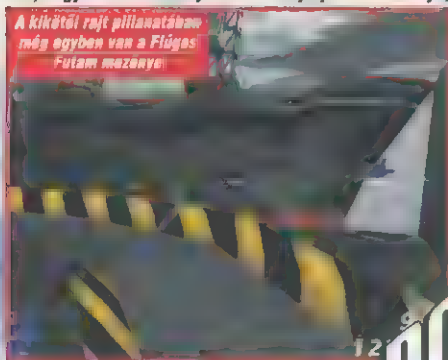
Minimum: 486DX100, 16MB RAM, 2xCD
Művelet: ISO, 32MB RAM, 60-képképszf/s
hangkártya

Az alapvető engine-nek köszönhetően elég gyorsan – viszonylag nagy a játék igen jó

79%

Annak ellenére, hogy a Plane Crazyben repülőgépeket kell vezetni, ezt a játékot most mégsem a repülőgép-szimulációk kedvelőinek ajánlom (ők akár tovább is lapozhatnak), hanem a versenyjátékok megszállottjainak. Azok közül is legmegszállottabbaknak, azoknak, akik nem riadnak vissza a lehetetlen végrehajtástól sem...

A Plane Crazy – ahogy a neve is mutatja – valóban egy őrül verseny. A repülőt legjobb tudomásom szerint a magasságok meghódítására találta fel anno a Wright testvérek, ezzel szemben ebben a játékban pont az a cél, hogy minél alacsonyabban szárnyaljunk.



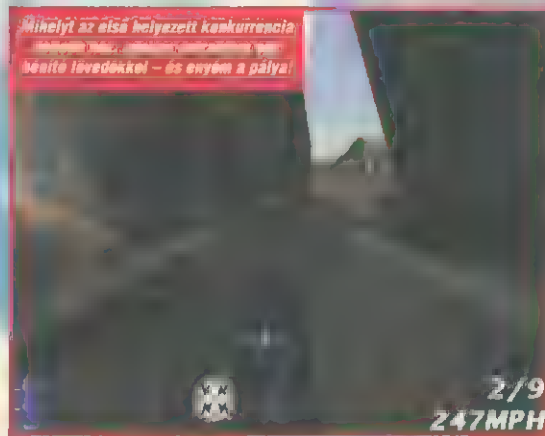
Minél közelebb repülünk a földhöz, annál jobban fel lehet gyorsulni – de persze annál könnyebben bele is lehet fúródni a talajba. Kockáztatni viszont muszáj, különben a nyolc másik riválisunk egy-kettőre otthagyt minket.

Összesen kilenc pályán tudnak rajthoz állni a kis zümmögő gépek, amiből három pálya gyakorló helyszín, egy pedig bónusz pálya (tehát bizonyos eredmények eléréséig nem választható). A maradék öt pálya képezi a komoly versenyek helyszínét, melyek az ímént említett pályáktól eltérően nem zárt (vagy ha úgy tetszik kör-) pályák, hanem hosszabb útszakaszok. A versenyek a lehető legeltérőbb környezetekben lettek elhelyezve, s ez nem csak a változatos grafika miatt dicséretes, hanem mert teljesen más repülési technikát kívánnak. Az első helyszín, a sivatagi Border Dash még gyerekjáték, csak néhol tévedünk egy-egy veszélyesen szűk kanyarba. Ezzel szemben a második futam már maga az őrület: a Dockland Dive elnevezés egy kikötőt takar – meghozza egy nagyon zsúfolt, ipari kikötőt. Keskeny sikátorokban, óriási ventilátorok felett kell átrepülnünk, tüzeket okádó csőregetegen kell átszalagmozognunk – eszelős szivatás az egész, pedig ez még csak a második menet. A programban szerintem valahogy nem számíthat a kihívás fokozása, mert utána a Monument Rush szinte már pihentető: a sziklás

völgyben kanyargó, gyönyörű vizesékekben gazdag terep időtőleg hat a játékosra. A Volcano Rapids pálya hasonló az előtte levőhöz, csak hogy folyók mellett már lávafolyamok is vannak, és hatalmas azték épületekben is kell repkednünk. (Érdekesség, hogy egy helyen egy vizesés mögött kell az utat keresni.) Az ötödik futam, a Sin City Run aztán ismét bekeményedik, de még a vártnál is jobban! Egy éjszakai nagyváros utcáin kell mindig megtalálnunk a helyes utat. Figyelembe véve a betonregeteg kuszaságát ez bizony nem könnyű, nem szólva az

olyan malőrökről, amikor egy alagútban kell végigrepülnünk. Látszik hogy egy Sega-játékról

pályán mehetünk egy futamot, a Ghost Race-szel a saját legjobb eredményünk szellemképével versenyezhetünk, a Championshipel bajnokságba kezdhetünk, végül a Rookie Arenával a gyakortól aréna három pályája közül választhatunk. (A SegaSoft HE-AT.NET-je segítségével továbbá van hálózati játék is.) A bajnokságon csak az első



DON KARTÁCS-KEDVENCE

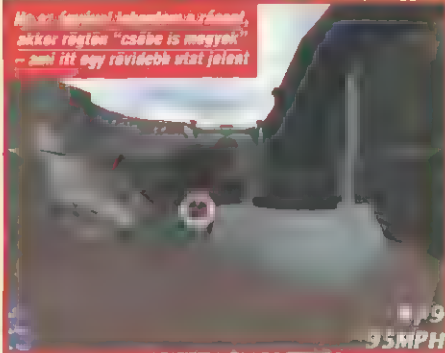
Plane Crazy

van szó, és hogy játéktérmi feelinget akartak az egésznek kölcsönözni: időnként át kell repülnünk ellenőrzési pontokon. Ne gondolja tehát bárki is, hogy hipp-hopp végezni lehet az említett öt pályával! Hiába választjuk az Options-menüben a legkönnyebb nehézségi fokozatot, a szakaszok megtételéhez kapott idő mindig nagyon sovány. És akkor még ehhez jönnek az ellenfelek, akik amellett, hogy lökdösődnek (ami egy alagút bejáratánál kiváltképp kellemetlen), még néha le is bénítanak minket bizonyos lövedékekkel. Öröm az örömben, hogy mi is hasonlóképpen cselekedhetünk, csak fel kell szednünk a kéken fénylő energiákat, mire egy kis szerencsével mi is egy ilyen lövedékekhez jutunk (amiket aztán a Space-szel lehetünk ki). A külföldi lövedékeken kívül még nitro vagy "rejtőzködést" is lehet kapni (véletlenszerűen) az energiákért. Ezeken kívül minden körre/futamra kapunk három ágyugolyót is.

Ágyúzni az Altal akkor lehet, amikor egy célkört látunk valahol a terepen felbukkanni. A pályán való robbantással titkos járatokat, útleghövidítéseket tártunk fel, vagy esetleg a többiek elé omlaszthatunk sziklákat. Nem szóltam még a versenyek típusairól. A Start Race indítása után három üzemmód választható. A Quick Race-szel egy tetszőleges

három helyet díjaznak, de azokat kemény dollárok kál. A pénznek tehát nyilván szerepe van: költenek az Upgrade Plane pontnál lehet. Különböző kutyúkkal javíthatjuk a gépünk teljesítményét, vehetünk mondjuk jobb motort, szárnyakat és egyebeket. Egyébként a gépünk típusát (három fajta van) és színét is megválaszthatjuk (Plane Setup).

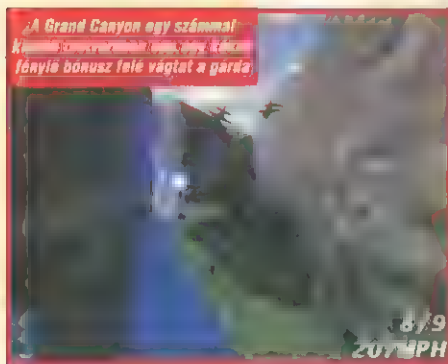
A Plane Crazy – ha megtanulunk vele játszani – egy nagyon kellemes anyag tud lenni. Az Inner Workings nevű kis skót csapat színvo-



alas munkát végzett a Segának: a végeredmény szinte felér egy játéktérmi géppel. A 3Dfx-es grafika rendkívül szép: rengeteg például a mozgó tereptárgy, mint például a folyók sodrása, vagy az azték templom hatalmas kökerei. A repülők klassz kondenz-

csíkot húz, ami fokozza térbeliséget, és ezáltal az irányíthatóságot is. Grafikailag tehát a repülők valóban a repülés élményét nyújtják, az irányítás szempontjából viszont ezt anélkül teszik, hogy értenünk kéne a repüléshez. A program még az apróbb koccanásokat is elnézi, szóval csak a durva talba csapódásoknál következik be robbanás – de az ilyen esetekben is új gépet kapunk. Sok dolog azonban mégsem tetszett. Nem tetszett, hogy egy-egy győzelemért – hacsak nem a legnehezebb fokozaton megyünk – potom összegeket kapunk, viszont a továbblépéshez elengedhetetlen a repülőt fejleszteni. Az pedig még kevésbé tetszett, hogy nincs állásmentés! A játék szerintem túl nehéz. Egy idő után aztán még idegesítő is! Gondolok itt például arra a sűrűn ismétlődő beszélésre, hogy "Gyorsíts!" – noha már kihoztuk a maximumot az adott gépből. Vagy az is igazán "kedves", amikor az idő leteltével megjegyzi a gép: "Nát te ezt soha nem fogod megcsinálni!" Amúgy a zajokkal és a hangokkal pedig nem lenne gondom, a zuhanórepülés hangja kifejezetten hatásos. Egy mondatban a véleményem így hangzik: habár mindössze agyatlan száguldas a játék, ha bírod a tempót és nem akadsz fel minden második tereptárgyon, sok örömet lehet benne.

Vári Zoltán



INNER WORKINGS
SegaSoft / Inner Workings
<http://www.innerworkings.com>

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA**

Minimum: P166, 16MB RAM, 2xCD, Win95,
DirectX5.0 komp. hangkártya
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

90%

Az EA Sports legújabb alkotása egy mostanában elég divatos sporttémára épül, ez pedig nem más, mint a golf. Ez is azt jelzi, hogy az EA-fiúk nem kizárólag FIFA, NHL és NBA-sorozataikkal kívánnak babérokat aratni a sportjátékok között, hanem szívesen eveznek más vizekre is. A Tiger Woods '99 névadó főhőse az Egyesült Államok golfsportjának koronázatlan (vagy ha úgy vesszük: többnyire is megkoronázott) királya, akinek instrukciói alapján készült a játék, és természetesen a reménybeli játékos is az ő bőrébe fog bújni.

A program teljes mértékben valós adatokkal és reklámokkal szolgál, szemben a mostanában elterjedt "névmegváltoztató" játékokkal, ahol pénzügyi okok miatt nem a pontos információkat tartalmazza a játék. A pályák is valóságok, teljes méretben és tökéletes részletességgel.

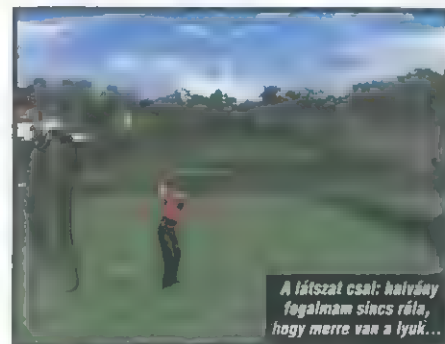
A játék grafikája – magunk között szólva – nem sikerült egészen tökéletesre (bár tegyük hozzá, hogy nem a végleges verziót nyűsztöltem, hanem az EA által küldött teszt példányt – de lényeges változtatások ebbe nyilván már nem kerülnek). E megállapítást támasztják alá a játék közbeni textúra hibák, valamint az, hogy a háttérben látható fák például alkalmasint 2D-ben csillognak-villognak.

hogy nem látunk rá rendesen a pályára egyes részeire. Ha már itt tartunk, akkor megemlíteném, hogy természetesen többféle kameranézet közül választhatunk, de – szokás szerint – ezek közül csak néhány használható van. Az a lehetőség viszont nem rossz, hogy kedvünkre zoomolgathatunk akár já-

gedni a gombot, mert program igen érzékeny a pontosságra – az irányítás tehát mindenképpen profi kezeket (vagyis hosszas gyakorlást) igényel. A labda ellövése a bal oldali egérgomb lenyomásával és a megfelelő pillanatban való elengedésével hajtható végre.

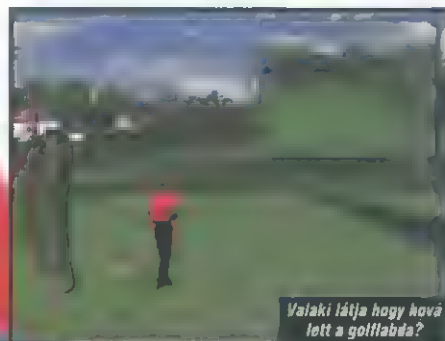
Mint ahogy azt már a hasonló kaliberű programoktól megszokhattuk, itt is egy kommentátor figyeli végig az eseményeket és az eseményeknek megfelelő hangulatban karrattyol.

Azt azért jópontként véshetjük fel, miszerint ebben a programban is kreálhatunk új figurákat, természetesen



A látszat csal: halvány fogalmam sincs róla, hogy merre van a lyuk...

egyébként külön szerveret is üzemeltet. A méretek tekintetében a Tiger Woods '99 készítői szerencsére kissé visszafogták magukat: 2 CD-re sikerült felkarcintaniuk a progit, és azért ez sokkal jobb arány, mint mondjuk a



Valaki látja hogy hová lett a golf labda?



Csini kis menük lamogatják az új golfozók babrálását

Egy mai játéknak megfelelően természetesen támogatja a 3D-kártyákat (Glide, Direct3D). Hát ez bizony roppant dicséretes dolog. A baj csak annyi, hogy ennek valójában különösebb jelentősége nincs, ugyanis egy ilyen ketyerével sem válik a játékmenet teljesen felhőtlené, már csak azért sem, mert szinte egyetlen effektet sem alkalmaz a 3D-kártyától megszokott repertoárból. Az szintén nem különösebben nagy ötlet,

ték közben is, így mindenki beállíthatja a számára legmegfelelőbb látószöveget. A játékosunk megjelenítését viszont egyetlen szó sem érheti. A mozgásfázisok alkalmasint ismétlődnek, de a programozók szemmel láthatólag igyekeztek minél többet használni.

A játékmenet a meg szokottnál lényegesen lassabb, ugyanis egy-egy ütés előtt akarva-akaratlan is komoly taktikai előkészítésre van szükség, már amennyiben kíváncsiak vagyunk az eredményre. Az irányítás természetesen egérrel történik, és azt kell mondjam, hogy igencsak nehéz eltalálni azt a pillanatot, amikor érdemes elen-

tesen saját névvel ellátva, de a rengeteg opció állítgatásával konfigurálhatjuk a már meglévő karaktereket is.

A menürendszer látványos és stíszzerűen alkalmazkodik a játék hangulatához. A rakásnyi opcióval könnyen hozzáférhetjük gépünk teljesítményéhez a játék egyes pontjait, sőt, figyelemre méltó részletességgel babrál-gathatjuk a grafikát is.

Játszhatunk egyedül, hálózaton, de persze a játék legnagyobb dobása az Interneten folytatható játéklehetőség (az utóbbi kedvéért az EA Sports



Az eredmény pillanatilag kissé lehangoló, de van még remény!

The Golf Pro esetében, ahol 4 CD-re volt szükség a kibontakozáshoz.

Az első CD-n található a szükséges dolgok, zenét, drivereket, stb., a második pedig a maradék pályák tanyáznak teljes életnagyságban. Sajnálatos módon a 2CD-nyi terjedelem ellenére is rengeteg szabad helyre van szükség a program futtatásához a vinyón. A normál installálás majdnem 300MB, és akkor nem beszéltem a teljes installálás lehetőségéről ami jócskán 500MB felett szaladgál.

A Tiger Woods '99-t csak és kizárólag a golf-programokat kedvelőknek és a sportág szerelmeseinek tudom nyugodt szívvel ajánlani, bár gondolom ők nincsenek különösen nagy számban hazánkban. Eltekintve néhány apró hibájától kategóriájának kellemes darabja – de egyébként semmi különös.

Szakács Péter

Electronic Arts/EA Sports
http://www.ea.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: 16MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: 32MB RAM, 8xCD, 3D-kártya

81%

LE EMBEREK KEZDŐD

A Brontes IV egy új bányászplanéta volt. Távolléte a Kör-föderáció és a harcok közepontján. Egy nap azonban hírek érkeztek, miszerint lázadás van kialakulóban a rendszerben. A helyiek igaznak bizonyultak, sőt kiderült, hogy igen komoly tüzfészek alakultak ki. A helyzet súlyos, a hadiállapot miatt a segítség nem kaphat segítséget a környező rendszerekből, csak a saját erőjére és tartalékaira számíthat.

Vezetőjük személyes varázslának köszönhetően a lázadás mind több hívet szerzett magának. A Megváltó Őköt (ahogy a rebellek önmagukat nevezik) mozgalmat hamarosan átterjedt a szomszédos planétákra is. Érezvén a lázadás növekvő erejét, néhány külső kolónia megalakította a Nyomozó Tanácsot, és toborzásba kezdett. A lázadás megfé-

Dicső Protoss seregek zúzzák a buta Zergék bázisát



dar főhadiszállásáról. A 7. Flotilla útja közben csak helyőrt megtisztított az őket előlmaradó Zergektől. A Brontes IV felszínéhez közeledve már látták, hogy csak egy maroknyi elvert és kétségbeesett ember harcol a felkelésért a teljességgel fertőzött planétán. Harbozás nélkül megkezdtek harcolni a Lidőrcs Fészek ellen, és már egy pillanatra is feltűnt a helyi

di munkája csak kis mértékben nyújt többet, mint bármelyik "Kínai CD", amiben összerakodtak 20-30 megajnyi szerkesztett pályát.

A játékban előre megszerkesztett hadjáratokat játszhatunk végig a történet alapján.

Az eredeti játékból

mai szerkesztés

hozott újat. Hogy

egy kicsit elmos-

som a szemetek

szíllógását, elár-

lom, hogy új egységekkel

egyáltalán nem fogunk találkozni a játék

folymán. Ennek ellenére az anyag kb. 100

Megte-nyi – de az is mindjárt kiderül, miért. A

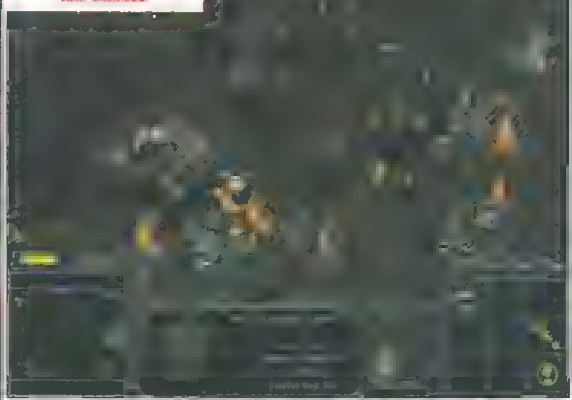
szokásos multiplayer pályák mellett az előbb

említett hadjáratok (3 db) kívül még jópár

(kb. 30) campaign missioint is végigvihetünk.

Mindenesetre a mélyen tisztelt készítők leg-

Az emberek támaszpontja épp heveny légítámadás-kor szorult



A hadjáratok nehézségi fokait illetően kicsit felemás érzésem van – voltak könnyebbek, de nehezebb pályák is. Kicsit azért rövidnek tün-

tek – például volt, ahol csak három pályát tartalmazott egy hadjárat. Összességében az általánosnál kicsit nehezebb és jól megszerkesztett pályákat és küldetéseket kapunk kézhez.

Az installálással semmi gondunk nem lesz, kivéve, ha a vinyóknk nem rendelkezik megfelelő mennyiségű szabad hellyel. Egy dologra figyeljünk csak: a játék típusát állítsuk be az "use map settings" opcióra. A játék alatt az

eredeti Starcraft pörög a CD meghajtónkban, ergo nélkülözhetetlen kelléke a játéknak.

Végül is, egy kicsit utánagondolva, a készítő valahol felütné van egy őcska, amelyről összebuherált pályagyűjtemény

származik, amely kiegészítő közt. Mivel a program

ÚJRAÉLESZTÉS



STARCRAFT Insurrection

szerep felállítását végül alakul a Kalapács

vet fel.

FEDŐMÉR A PROTOSSOK

Eközben távol a helygótól, a Protoss Őköt viták osztották meg. Felismerték, hogy a Zergék használják föl az embereket arra, hogy továbblépjenek a genetikai fejlődés létráján a következő lépcsőfokokra. Ezt egyetemen a vég kezdeteként deklarálták, azonban a megoldást kutatva két pártra osztottak: egyikük szerint csak a bolygó teljes megsemmisítésével lehet a Zergéket elpusztítani, mások ennél kevésbé drasztikusabb módszerrel próbálták a problémát orvosolni. Így vagy úgy, egy kis flotta elindult Tas-

A FÖLDÖMÉLVON SEM MINDEN ESENDES...

Kuza Ágoston a Lidőrcs Fészek megtámadását alaposan meggyengítette a hosszú és kimerítő harc az emberek és a pártfogottak között. Miközben asszimilálódott Attikus Corpustól, a lázadás győtrészével, észlelték, hogy a Hatalommal a kapcsolattartás egyre nehezebbé és nehezebbé válik. Csak később nyilvánvalóvá, hogy a domináns rebellek egy teljesen átvette az irányítást, és Azura szép lassan megszűnt létezni.

A legfeljebb Hatalom ezt nem tűrhette szó nélkül – hamarosan kreált egy új pártot a hatalom visszaszerzése érdekében. Nagyon

radtságot és kreáltak némi digitális beszédet a játékosok számára. Az az alapjátékban adott szerkesztővel semmi gondot nem okozhat a mentéget, és a játékban a helyi erőfeszítésnek, de legalább a helyet foglalt.

A történetben szereplő személyek és csapatok (pl. Hammer, 7th Fleet) külön színvonalú illusztrációkban tetszelegnek előttünk. Ezt most nem fogom részletezni – a helyben mindenki megérezheti magának. Annyit érdemes csak megjegyezni, hogy a különleges, VIP személyek

Ez vagy a tripla Star Wars-trilógia harmadik fejezete, vagy egy szimpla űrszéta



járművei némi speckókkal vannak megáldva (gyorsabb, esetleg erősebb a páncélzata) – de ezek semmiképpen sem újak, csak egy alap-egység némileg módosított változatai. Ismeretek lehetnek már az eredeti játékból is – ha jól emlékszem, ott is voltak ilyesmi.

A protoss anyahajók rendkívül haragszanak a föld-hőzragadt emberekre



starcraft: Insurrection

Aztech New Media

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD,
DirectX-kompatibilis hangkártya,
Win95, eredeti Starcraft

A Brood Warig el lehet tölteni
vele az időt

75%

A Total Annihilation megjelenése óta már elég sok idő eltelt, de ez a program a real-time stratégiák kárpótlási versenyében még mindig a dobogó legfelső fokáról öveleg. Talán ennek köszönheti, hogy még most is megjelent hozzá egy kiegészítő korong.

A TA: Battle Tactics már nevéből adódóan nem egy komplett háború történetét tárja eléünk összefüggő missziók sorozatával, hanem lépésről-lépésre ismertet meg hozzánk az egyes egységek harcban történő felhasználásának a módjait.

Brutal Annihilation

Amikor a játék megfelelő szélességi és minőségben futtatható, így most a kiadó úgy gondolkodott, lehet hogy megindul egy újabb vásárlási hullám. Ezt alátámasztandó elmondom, hogy nagy számú egység esetén az én 233MMX-em 64M rammal nehézséggel bír az élvezhetőségig képes haladni.

A pályán, máris támad a gép.

Aprópos, gépi intelligencia! Ahogy az eredeti programban megismertük, nem rossz, ez itt sem változott – mindenesetre kösse fel a gatyáját, aki nekiáll végigjátszani őket. Összességében egyébként nem lehetetlen végigvinni mindet, a legtöbb pálya átlagos

Ami a hosszabb missziókat illeti – ahol az időtartamból kifolyólag már némi taktikázásra is adódhat(na) lehetőségünk – sajnos elérte a TA-t is a real-time stratégiák végete. Építünk a legerősebb egységekből egy jó tuatort és szépen megindulunk előre, oki szembejön, esetleg útban van, annak pedig feladjuk az utolsó kenetet. Hosszú távon már baromi unalmas, hogy ezzel a "furfangos" taktikával szinte minden játékban minden pálya teljesíthető. Kíváncsian várom, hogy a közeljövőben megjelenő RTS-ök közül melyik szakít már végre ezzel a hagyománnyal. Gyakran pedig még a

Felmerülhet a kérdés teljesen jogosan – hogy miért most adták ki ezt a kiegészítőt, amikor már kb. egy éve piacon van az eredeti program, sőt már egy küldetés-csomag (Core Contingency) is megjelent. A válaszom: fogalmam sincs. Aki a megjelenésekor megvette a játékot, az bizo-

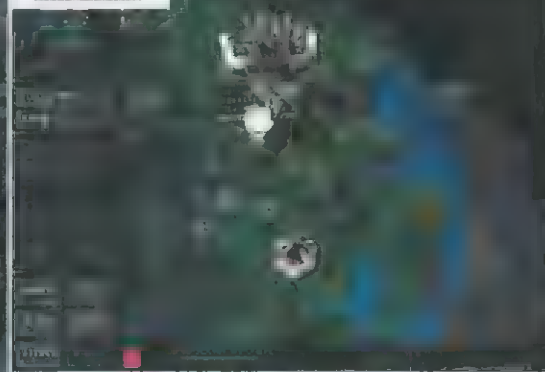
BATTLE TACTICS

rosszú küldetések sem biztosítanak elég időt arra, hogy az igazán király

fegyverek (pl. az atomrakéta, vagy a Big Bertha) brutálisítását kellőképpen megismerjük és kihasználjuk.

Egyszóval kissé idejétmúltnak találom – jobb lett volna, ha a játék megjelenése utáni első két hónapban dobják piacra. A kezdőknek kétségtelenül hasznos darab, a fanatikusoknak nem nyújt többet néhány új

Valószínűleg valahol a repülő hátszájára. Rossz szemmel...



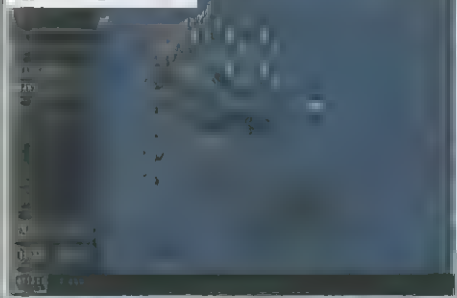
nehézség, de vannak hűvös darabok is.

A küldetések változatosságát nem érheti különösebb kritika – a kamikaze egységek elleni védelemtől kezdve a tengeri illetve légi csatán át a csupán csak a Command-

és érdekes multiplayer, skirmish vagy single pályánál, a profiknak pedig nem is érdemes megszerezni, ők a Core Contingencyvel jobban járnak.

K.Z.

Vidám légihordák felvonulása. Legalábbis egyelőre még vidámak...



nyára már próbálta kezeléshet és a taktikai alkalmazásában, úgyhogy ilyesmire különösebben nagy szüksége sincs. Sebaj.

Ezeléllentében a missziók kiválóan alkalmasak arra, hogy egy kezdő játékosnak átfogó áttekintést nyújtsanak mindkét oldal különböző fegyveres erőinek helyes bevetéséről. Kicsit megeskél bennem a kisördög, amikor ezt írom, de van egy olyan élmé-tem, hogy a játék nagy igénye miatt csak mostanra váltak elérhető áruvá azok a PC-k,

mi nem beszélve, hogy a hímek szorítást mely tértől el sem indul, ha nincs ennyi me-riárája az embernek.

A CD-n mintegy száz küldetés található, szép, szisztematikus rendszerbe foglalva. A

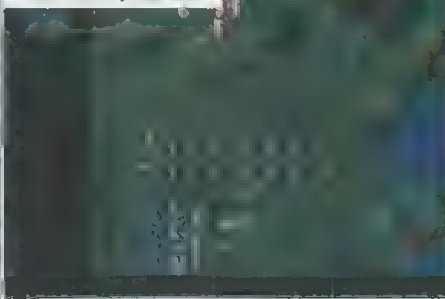
felosztás egyik része érdelem: szerűen a Core és az Arm oldal egységeinek különbségéből adódik, a második a teljesítésre szánt idő a mérvadó. Ez utóbbit alapján vannak very short (kb. 5 percnél), short (10 perces), medium (félóra) és long (nagyjából egy óra hosszútartó) missziók.

A küldetések pikantériája az, hogy általában egy-, esetleg kevés fajta egységgel kell megoldanunk a ránk bízott feladatot. Noha így kétségtelenül ala-

posán megismerjük az adott jármű vagy épület korlátait (sebesség, látás, radar hatós-ág, páncélzat stb.) és megtudjuk azt is,

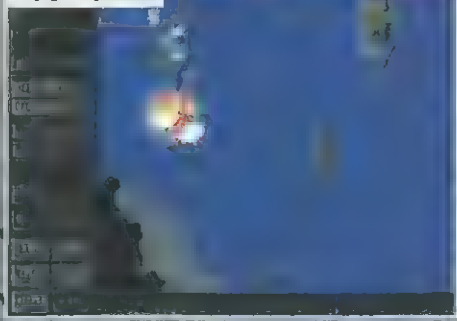
hogy ellen vagy védelemben a leghe-lyesebb, de a program így elveszíti legfőbb varázsát. Ez alatt azt értem, hogy talán az összes eddig megjelent valósi-lejű stratégia közül a Total Annihilationban volt leginkább a hangsúly arra fektetve, hogy a különböző fegyver-nemeket megfelelően összehangolva indítsunk offenzívát a másik félle szemben. Az itteni küldetésekben nem építhetünk kényünk-re-kedvünk-re, néhol egyáltalán nem engedélyez a gép gyártást, néhol pedig csak két-kétfajta egységet állíthatunk elő. Sok esetben a rövid küldetéseknél szinte még arra sincs időnk, hogy körülnézzünk

Az ilyen típusú erdő mélyi kalamejéket a Zöldök nyilván nem nézik túl jó szemmel



rünkkel teljesítendő feladatokig megtalál-ható minden, ami szem-szájnak ingere. Új pályatípusokat és egységeket mindekkig nem találtam, és az is gyanúm, hogy ez már nem is fog változni. Single és multipla-yer pályák egyaránt helyet kaptak a Koron-nen.

Nézetváltás a vízen. Anyagi kár jelentős



GT Interactive/Cavedog
http://www.gtgames.com

L A T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win95.
eredeti Total Annihilation

75%

Ha valaha is arra vetemednék, hogy megírom a Valódiós Stratégiai Játékok Almanachját, az első mondat valahogy így hangozna: "s kezdetben vala a Dune2...". Alig hiszem, hogy akad még egy játék, melytől így sokan így sokat loptak volna – elvégre a Westwood annak idején műfajt alkotott e művével. Itt-jabbak kedvéért: a dolog még akkor tájt történt, mikor a 40 Mhz-es erőművek és 100 megás winchesterek még épphogy csak kezdtek beszívároggni az Amiga-mámorban fetrengő honi számítógépes piacra. Szóval elég patinás egy játék a Dune2, na... Az igazat megvallva nem is igazán értem, hogy eleddig miért nem próbálkoztak meg e nagyíró játék újramelegítésével (ne adj isten továbbfejlesztésével). Mindegy, immáron örömmel jelenthetem e tarthatatlan

állapot megszűntét, mivel a Westwood legújabb, Dune2000 névre hallgató programja a már emlegetett nemis hagyományokat eleveníti fel. Helyesebben szólva: próbálja feleleveníteni. A régi anyagok újrakidásánál mindig ott bujkál az emberben a kísértés: vajh' hozzá tudnak-e akarnak-e tenni az alkotók bármit is az eredeti játékhöz? Persze a Dune2000 esetében nem volt szükség efféle találgatásokra, mivel a készítő jó előre leszögezték, hogy ők a grafika kicsinosításán kívül nem sokat változtattak az eredeti programon. Hát, CoVboy "kedvenc" hősét és példaképét idézve: ez gáz. Tény, hogy a Dune2 annak idején évekkel megelőzte korát. Tény, hogy a mostanság tömegesen megjelenő valódiós játékok ősenek tekinthető. Tény, hogy világszerte hatalmas si-

Mint ez a remekbe szabott Dune2-animáció is bizonyítja, egy keveset azért csak sikerült csiszolni a grafikán...



DUNE 2000

SPIES

DUNE-TÖRTÉNELEM:

Frank Herbert regényei és a Dune2000 (pontosabban könyvsorozatok) közé tartozik, melyek részlegét a "megszámlálógatók" (Dune2000) a szerzők és a játékok története.

A Dune2000 története a Dune2000 (pontosabban könyvsorozatok) közé tartozik, melyek részlegét a "megszámlálógatók" (Dune2000) a szerzők és a játékok története.

A Dune2000 története a Dune2000 (pontosabban könyvsorozatok) közé tartozik, melyek részlegét a "megszámlálógatók" (Dune2000) a szerzők és a játékok története.



Nézd csak, a Vörös Horda (már-már mint a Harkonnenek, most nem politizálók) nem állította megrohanni az Átrides-finomítót

Hiába, az élet akkor szép, ha zajlik – a gaz Harkonnenek most épp az Őrdes-házat rabolják



kert áratott. De azért az sem teljesen mellékes, hogy azóta eltelt csekély hat év, s ez idő alatt azért fejlődött egy keveset a stratégiai játékok műfaja. Egyszerűen nem tudom elhinni, hogy a Westwood fejesei komolyan azt gondolták, hogy egy hat éves játék szemellenzős feldolgozásával olyan nevekkel versenyezhetnek, mint a Total Annihilation vagy a Starcraft. S mindezt pár hónappal a szintén Westwood-féle Tiberian Sun megjelenése előtt. Na, ez már nem

semmi – annál inkább lényegesen kevesebb.

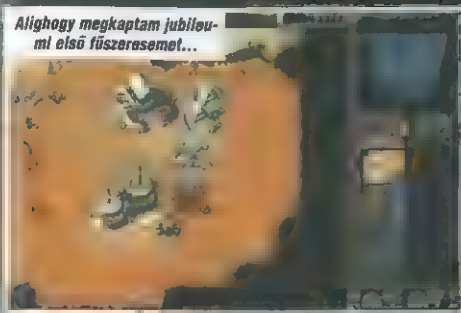
Westwood Games
Dune 2000

Gondolom most mindenkinek az motoszkál a fejében, hogy vajon mi lehet az az ok, amiért érdemes lenne a Dune2000-et megszerezni. Hát, egy jó névvel ugyebár sok mindent el lehet sütni – tán még ezt a játékot is. Másrészt pedig a különféle prospek-

tusokban ódákat regéltek a teljesen átdolgozott, gyönyörű 16 bites grafikáról. Nos, ami az átvezető videókat illeti, ezek valóban fantasztikusra sikerültek. Mi több, a játék immár logikusan (jó, viszonylag logikusan)

felépített történettel is büszkélkedhet, amit a Dune2-ről anno még nem igazán lehetett elmondani. A játék grafikájáról viszont még efféle szolid dicséretet sem zenghetek, a Tiberian Sun-előzetesekben megcsodált screenshotokhoz képest egyenesen ronda a Dune2000. Mi több, a játék úgy általában ronda, szerény véleményem szerint még a Red Alert színvonalát sem éri el. A gyalogos egységek "haláltusája" példának okáért minden elképzelésemet alulmúlta.

Alighogy megkaptam jubileumi első fűszeresemet...



...az rögtön egy éhes féreg gyomrában végezte. Boszszantó.



ezt a katarikus élményt lényeg látni kell. Illetve nem is kell annyira látni, mivel EZÉRT tizenegynéhány-ezer forintot kiadni enyhe túlzás, amit személy véleményem szerint csak a fanatikusok fognak megtenni. E ponton már-már hasonlóan fanatikus hévvel kezdtem el egyedül ötletek, újdonságok, erőnyek után kutatni – VALAMI

fűszerhányását az, ami némi szívet visz a játékba, mivel az időről-időre előbukkanó homoktérgek támadásaira nagyon kell figyelni. E férgeket egyébként ha nehezen is, de el lehet pusztítani – ilyenkor különösen jó szolgálatot tehetnek az Atreidesek és Harkonnenek rakétavetői. Aprópó, egységek! A játékban mindössze 22

lassan "átzsilipeljük" magunkat az ellenfél finomított felé. Jó, a későbbi pályákon már elköl némi gyalogosfeldezet is, de a rutinos Starcraft- illetve Dark Reign-veteránok számára azért túl sok újdonságot és kihívást nem tartogat a játék (a legutolsó pályától eltérően, ahol már nagy számban bukkanak fel a gaz Császári

mérnökkel illetve szabótörökkel azért elég vicces dolgokat lehet művelni. A győzelem kulcsa ezúttal is az, hogy minél több rakétavetőt összegyűjtve össze szép

A Dune2000 számomra a történelem megfelfedezhető rejtelmei közé tartozik. Adott egy legendás játék, egy igen jónevű cég és lám, a frigyükből születik egy efféle torzszülött. A játék tulajdonképpen nem is lenne rossz, ha teszem azt két-három évvel ezelőtt jelenik meg. Mai szemmel nézve viszont a grafika siralmas, a zene nagyjából átlagos, maga az összehatás pedig igen távol áll a trénetikustól. Hő-

E BOYS

pozitivuma csak kell, hogy legyen a a játéknak!?

A Dune2000 aprókezes kérésétől most inkább eltekintünk, a jelenleg piacon lévő C&C-klonokhoz képest az úgy ronda, ahogy van. Magáról a játékmenetről pedig túl sokat ugyszintén nem tudok írni, mivel ez semmit nem változott a Dune2-höz képest. A szokásos épületek, a szokásos egységek, a szokásos taktika. Egyedül a

fajta egységgel találkozhatunk, s ezek egy részét csak a három szemben álló fél egyike használhatja. Az egységek nem fejlődnek, nem tanulhatnak új képességeket, de még csak viselkedésüket sem határozhatjuk meg. Összesen négy különböző parancs adható ki nekik: támadás, mozgás, öröklődés, visszavonulás. De csánat, tudnak még össze-vissza futkosni is, ám a roppant bonyolult waypoint-opció már kimaradt a játékból. A különleges egységek használhatósága szintén behatárolt, bár a

nem kevésbé gaz csapatai). A legjobban mégis az bosszantott, hogy a légi egységek szinte teljesen kimaradtak a játékból. Bocsnat, az Atreides-ház gyárthat 1, azaz EGY féle (amúgy igen gyenge) repülő – ennyi. Az igazat megvallva jóval halásabb téma mindazon operák, lehetőségek levertetése, melyek viszont kimaradtak a programból. Az például, hogy egyszerre csakis egy egység építésére adhatunk parancsot, halározottan idegesítő. De legalább ennyire bosszantó az is, hogy az épületek alapjait szintén egyenként kell tegyártani, holott ebből több tucat is elkél egy méretesebb bázishoz. Ami a szemben álló felek küldetését illeti, ezek sajna meglehetősen sablonosra sikeredtek. Átvezető animációk ide, átvezető animációk oda, valahogy nem éreztem igazi különbséget a három hadjárat között. A követendő taktika egyébként a kézikönyv s readme file tanúsága szerint mindhárom nemesi háznál más – na, ezt én nem igazán tapasztaltam. Amúgy lehet, hogy bennem van a hiba, de szerintem a három nemesi ház nincs igazán egyensúlyban, egy Atreides-Harkonnen párharcban például tíz esetből kilencszer az utóbbiak fog-nak győzedelmeskedni. Az Ordosok a Deviator névre hallgató egység megjelenéséig (vicces darab, időlegesen átállít egy ellenséget a mi oldalunkra) szintén teljesen használhatatlan-

ba szépek az átvezető filmek, ez így magában kicsit kevés – pusztán a nosztalgia és néhány másodpercnyi filmlétegetés kedvéért alig hiszem, hogy bárki is időt áldozna egy efféle programra. Az igazat megvallva csak a Dune2 legendás mivolta gátol meg abban, hogy élvezhetetlennek minősítsem a programot. Kétségtelenül akad néhány megáttalodott C&C-fan, akik a régi szép napok emlékére is kellemes órákat fog eltölteni a Dune 2000-rel, de a csendes többség nagy érben kerülje el ezt a borzadályt.

Na, valahogy így fest egy méretesebb bázis



Electronic Arts/Westwood
<http://www.westwood.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, 16 bites hang- és videokártya, Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM

67%

Furcsa. Mintha mindenkinek ugyanakkor jutott volna ugyanaz az eszébe. Noha egy új műfajról van szó, a Battlezone és az Uprising után – alig fél éven belül – máris itt van egy újabb 3D-s stratégia-akció keverék – ezúttal a Microsofttól. Persze nem rossz az, ha egy műfajnak egyre több képviselője akad, főleg addig nem, ameddig ezek a képviselők külön-külön elég erős individu-ummal rendelkeznek. Szerencsére az Urban Assault egy ilyen játék, a stílus rajongói te-

kényelmét szolgáló sok vacak műanyag nem fog "visszaütni", vagy hogy a nukleáris energiával csak úgy szabadon lehet játszadózni. A Föld teljes egésze súlyosan szennyezett és sugárterheltség lett, minek hatására a megmaradt lakosság védőbuccokkal körülvett városokba kényszerült. S hogy ne legyen elég a "jóhét" még ráadásul megjelen-tek az idegenek, a Mykonianok is. Minthogy elég nehéz megfelelő ökoszisztémájú planétát találni, ők is igényt tartanak a Földre, s

mivel nem tűnnek meg "szomszédok-
kat", az emberiség teljes kiirtásán fáradoznak. Aztán a még távolabbi űrből érkező Sulgogerek is a Földre pályáznak, akik pedig mind az embereket, mind a Mykonianokat kiokarják söpörni. A helyzet tehát nem túl rózsás. Egyrészt mi vagyunk a szövetségbe tömörült emberiség oldalán, elle-

nünk pedig felsorakoznak az idegenek, plusz még azok a régi időkbeli fennmaradt földi hatalmak (a Chorkovok és a Taer-kastenek), akik a mi népünket vadolják a Nagy Tévedés kialakulásáért. Szerény személyünk a szövetség haderejének a parancsnokát fogja alakítani. Mi-

vel az emberi élet felértékelődött, a háború teljes egészében automatizálódott: robotok harcolnak a csatatereken. Igen ám, csak hogy a robotok egy valamit nem tudnak helyettesíteni: az emberi logikát. Ezért volt szükség azokra a kisebb műtétekre, amiket hősiünk agyán végrehajtottak: a beépített implantátumokkal telepálkus űten közvetlen kapcsolatot létesíthet bármelyik tankkal vagy repülővel. Néhányan előtte már kudar-

cot vallottak, szóval ez most az utolsó lehetőség...

A küldetések rendszere a Red Alerthez hasonlító: adva van egy térkép Európáról, illetve Ázsiáról, amin legelőször csupán három területi egység, azaz három gyakorló küldetés választható. Ha a hármas szomszédunkat sikerül legyőznie, továbbá az egész területet felismerjük, akkor lehetőség lesz a szomszédunk elleni támadásra, majd azok valamelyikét legyőzni.

s persze az ellenséget is csak akkor vesszük észre, ha már valamelyik járművünknek a látótávolságába került. A 3D-s terepből kezdetben azt látjuk, amit a bázisunkból kitekintve láthatunk: ebből a nézetből lehet új egységeket létrehozni, vagy mondjuk átvenni a bázis gépágyújának irányítását. Amennyiben nem maradhatunk tovább a bázison, akkor át kell menni a városokba, ahol az ellenség is vár. Az ellenség az ellenség, azaz a Mykonianok és a Sulgogerek. A Sulgogerek az ellenség, azaz a Mykonianok és a Sulgogerek. A Sulgogerek az ellenség, azaz a Mykonianok és a Sulgogerek.



Ödönlent a tankoknak nyilván már nem túl rózsás a jövőképe



Minél közelebb megyünk az ellenséghez, annál biztosabb a találat – esetünkben rajtunk

hát nem csupán egy klónnal gyarapíthatjuk a gyűjteményünket.

A történelmi háttérrel egy meglehetősen pesszimista jövőkép szolgáltatja. Azokban az időkben járunk, amikor jelen korunkat már csak úgy emlegetik: a Nagy Tévedés. Tévedés volt azt gondolni, hogy az ember

URBAN ASSAULT

Nagyvárosi

Az energia elszívás útjára	A bázis energiája	Termeléshez szükséges energia	Teleportációhoz szükséges energia

Jármű vagy épület létrehozása Térkép Csapat menü Beszállás egy járműbe A bázis gépágyúja Váltás a csapat vezetői között Helyzet analízis Segítség Kilépés

mert egyes helyeken újabb technológiákat (gyártható eszközöket) lehet találni, melyek nélkül később nem biztos, hogy túlélünk. Azoknál a küldetéseknél, amelyeknél valami új dologgal fogunk találkozni (tehát például a gyakorló misszióknál), a gép egy részletes oktatófilmmel is kedveskedik. Minden egyes ikont és egyéb részletet pontosan elmagyaráz és be is mutat, ami szerintem mindenfajta egyéb segítségnél és kézikönyvnel többet ér – nem árt odafigyelni.

A Battlezone és az Uprising után az Urban Assault talán egy kicsit hagyományörzőbbnek tűnhet: ebben a játékban ugyanis nem annyira mosódnak el a határok a stratégiai és az akció részek között – főként ami az irányítást illeti. Ha a 3D-s terepre behozzuk az átlátszó térképet (M billentyű), tulajdonképpen ugyanúgy irányíthatjuk a külfölműveinket, mint bármely C&C-klónban. Csak rájuk kell bökni az egérrel, s megmutatni nekik, melyik szektort foglalják el. A térképen – amit egy sima Windows ablakhoz hasonlóan nagyíthatunk, scrollozhatunk, vagy zoomolhatunk – csak azok a területek láthatók, amiket az egységeink már felderítettek.

tűzerővel fog rendelkezni. Ezért van muszáj részt vennünk a csatákban, s ettől a játék izgalmasabb. Miközben az egyrel a térképen mutogatunk, a joystickkel (billentyűzettel) az ellenséget kell irtanunk – ez már tényleg majdnem olyan, mintha két játékkal kéne egyszerre játszani.

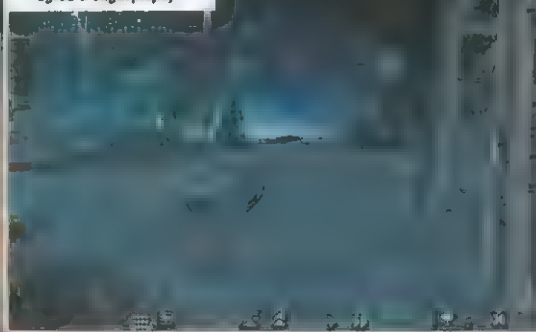
Minden egyes csapatnak van egy vezetője, így ha azt akarjuk, hogy az adott csapat többi tagja minket kövessen, őt kell kiválasztanunk. A járművekbe beszállni roppant egyszerű: akár a térképen, akár a csapal-menüben, akár a terepen egyszerűen csak duplára kell kattintanunk. Ha netán nem a vezetőt választottuk ki, az L gombbal könnyedén ki-nevezhetjük magunkat azzá. Egyébként a szakaszról egy járművel leszakítani nem nagyon érdemes, legfeljebb felderítő feladatokra. Persze minden egyes csapatot nem irányíthatunk: a többiek viselkedését az aggresszivitásuk beállításával határozhatjuk meg. Ezt a már említett csapat-menüben tehetjük meg, aminek a behívásához – a térképhez hasonlóan – szintén van egy külön ikon (vagy S billentyű). Ha egy szakasz aggresszivitása 1-es szinten van, haladéktalanul

...és a legfontosabb az, hogy a játékban az 5-ös szintet elérve a játékosok önkéntes tolmabolást végezhetnek. Ez a játék egyik újítása. A játékban a játékosok a városban mozoghatnak, és a városban található épületekhez is eljuthatnak. A játékban a játékosok a városban mozoghatnak, és a városban található épületekhez is eljuthatnak.

...és a legfontosabb az, hogy a játékban az 5-ös szintet elérve a játékosok önkéntes tolmabolást végezhetnek. Ez a játék egyik újítása. A játékban a játékosok a városban mozoghatnak, és a városban található épületekhez is eljuthatnak. A játékban a játékosok a városban mozoghatnak, és a városban található épületekhez is eljuthatnak.

...és a legfontosabb az, hogy a játékban az 5-ös szintet elérve a játékosok önkéntes tolmabolást végezhetnek. Ez a játék egyik újítása. A játékban a játékosok a városban mozoghatnak, és a városban található épületekhez is eljuthatnak. A játékban a játékosok a városban mozoghatnak, és a városban található épületekhez is eljuthatnak.

A sugárkapu nyitva, tehát a távozás mezejére léphetünk. Mondhatnók: "csak egy ugrás a sugárkapu"



...és a legfontosabb az, hogy a játékban az 5-ös szintet elérve a játékosok önkéntes tolmabolást végezhetnek. Ez a játék egyik újítása. A játékban a játékosok a városban mozoghatnak, és a városban található épületekhez is eljuthatnak. A játékban a játékosok a városban mozoghatnak, és a városban található épületekhez is eljuthatnak.

Na már mindenképp valami hibát keresünk, akkor inkább a küldetések menetét lehet megemlíteni. Megsemmisíteni az ellenség bázisát, elfoglalni a kulcsponciókat, és távozni – ennyi a lényeg. Mikor már a technikai

Az ellenség bázisa jótkony beavatkozásom előtt...



...és pár másodperccel utána



...és a legfontosabb az, hogy a játékban az 5-ös szintet elérve a játékosok önkéntes tolmabolást végezhetnek. Ez a játék egyik újítása. A játékban a játékosok a városban mozoghatnak, és a városban található épületekhez is eljuthatnak. A játékban a játékosok a városban mozoghatnak, és a városban található épületekhez is eljuthatnak.

kai fejlődés elért a csúcspontjára, csak az ellenségek száma és a terep változik, azaz egy kissé változtatták az egész. Na persze melyik az a stratégiai játék, amelyik nem esik ebbe a hibába?

Microsoft/Terratools
http://www.microsoft.com/games/urbanassault

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD, DirectX, kompatibilis hangkártya, Win95

Jánárt: P200, 32MB RAM, 3D-kártya, Jánárt

85%

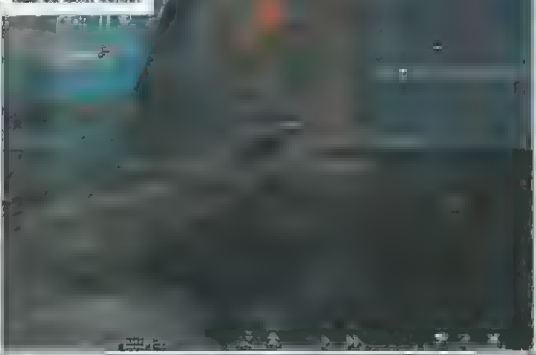
ASSAULT

Battlezone

A cél az, hogy minél több területet foglaltunk el, és minél több energiát gyűjtsünk a bázisunk felélmét és energiatöltését. Minden pályán vannak bizonyos kulcsfontosságú pontok, melyek a térképen külön jelölve lesznek. Először az energiaállomásokra kell elfoglalnunk (villámmal vannak jelölve), így táptáplálhatjuk ugyanis a bázist. Ha már megvan az állomás, a bázist az épület fölé vagy mellé teleportálhatjuk. Ténykedésünk hatására rohamosan lecsökken az az idő, ami az eszközök gyártásához szükséges energiatermeléshez kell. A teleportálás egyébként szintén energiát vesz igénybe, kivéve azt az esetet, ha már elfoglalt erőművek között teleportálhatunk. A második fontos dolog a kulcsszektorok elfoglalása (piros "célkereszt" jelölik őket), amelyek majd a sugárkaput nyitják meg. Ezeket a kapukat keresztül távozhatunk az aktuális küldetésről. (A bázisunk oda teleportálása előtt ne felejtjük el az összes megélvő egységünket is a kapuba vezetni.) A harmadik kulcsfontosságú dolog nem

...és a legfontosabb az, hogy a játékban az 5-ös szintet elérve a játékosok önkéntes tolmabolást végezhetnek. Ez a játék egyik újítása. A játékban a játékosok a városban mozoghatnak, és a városban található épületekhez is eljuthatnak. A játékban a játékosok a városban mozoghatnak, és a városban található épületekhez is eljuthatnak.

Csökkentet tankkat. Nemsokára hangos lesz és tank nélkül



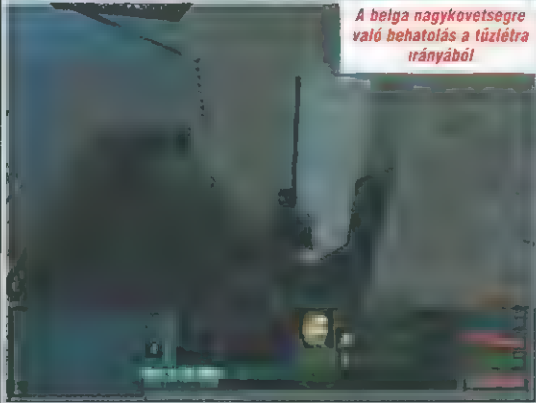
A kommandósok életét már több számítógépes játékban is feldolgozták: ilyen játék volt például '93-ban a Seal Team, vagy most is olyan rég a Spec Ops. Egészen mostanáig ez a két cím volt az, ami talán a leginkább közel állt a valódi háborúsdívhöz. A helyzet azonban most megváltozott – meghozta gyökeresen. A Rainbow Six szinte már maga a valóság, és ezzel nem csupán a szuper 3Dfx-es grafikájára célzok. A körülmenők már annyira realisztikusak, hogy szinte

dolgom. Közben apró puffanásokat és hörgéseket hallok: ebből tudom, hogy a többiek sem tétlenkednek. Felérve a földszintre egy hullát pillantok meg a folyosón. Ugy tűnik, tiszta a terep. Megindulok a lépcső felé, de abban a pillanatban érzem hátulról. A jelenséget kísérő zajból már tudom: eltaláltak. Miközben tehetetlenül rogyok össze, a szemem sarkából még látom a támadómat, de aztán már csak a saját véremet látom szétfolyni a koszos padlózatán.

Újra létrejött a követő visszasságokat, s az ezzel összefüggésben művekvő terrorizmust. A címbe szereplő Rainbow nem más, mint egy különleges katonai szervezet, ami a nemzetközi terrorizmus visszaszorítására lett létrehozva. Helyi játéknak sajnos az az "önálló" küldetési vannak, a történet csak helyen kapcsolódik a könyvhöz. Például John Clancy, a regény főhőse is feltűnik, igaz csak mint tanácsadó, s vannak helyszínek is, amik itt is szerepelnek. (Ilyen például a spanyol vidámpark.) A történelmi háttérrel tehát egy profil író festette, s ez meg is látszik a játékon. Hogy mennyire valóságosak a megadandó ügyek, azt híven demonstrálja, hogy még Bűs-Hagymarus kérdése is felmerül. Nem kell: a katonák küldetéséről szól, hogy az irányzótervére terrorista-terv.



Ezt a tűzparajt azért nem venném fix egyesre...

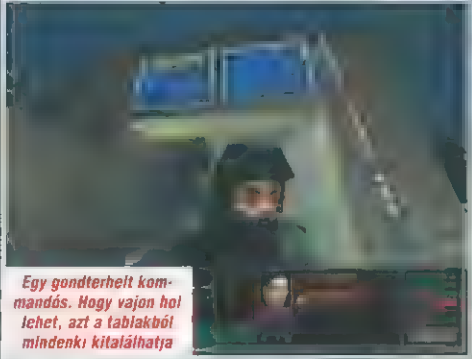


A belga nagykövetségre való behatolás a tűzlétra irányából

felvetődik a kérdés: egyáltalán ez még játéknak nevezhető? De lássuk, mik is azok a körülmények. Magyaránkodás helyett inkább elmesélem mi történt velem a második küldetésemnél. A helyszín Ruanda. A Horizon Corporation nevű vállalat kutatóit hirtelen lázadók ejtették túszul, s egy elfelhagyott villában tartják őket fogva a dzsungel mélyén. Az éjszaka közepén egy közeli tisztásról indulok útnak a csapatommal. Az előzetes tervek szerint négy – egyenként két főből álló – egységet vetek be. A dűldező kerti lak mellől már meg is pillantjuk a ház körül a sátraikat és a fából készült, valamint néhány fegyverest is. Ez utóbbiakról távolról végzek – emberek elég jó mesterlövész, így csak két golyó kell a két gazdálkora. Megadom az Alfa kódot, s ezzel

a Bravo kódot az emelet átfésülésére. Nekem az a szoba jut, ahol feltehetően az egyik doktornőt tartják fogva. Mivel végig hangtompítóval dolgoztunk, a nő örök váratlanul érzi a lövésemet. Ezt követően már csak a nőgy kikísérése van hátra, és az akció (viszonylagos) eredményesül.

IGAZI HELYSZÍNEK, MAJD NEM IGAZI KÖZELKÉTEK



Egy gondterhelt kommandós. Hogy vajon hol lehet, azt a tablóból mindenki kitalálhatja

megkezdődik a behatolás. Én és a társam az alagsor felől közelítem meg a házat. A pinceajtó mögötti sötétségben egy alak sejtik fel – azonnal tüzelek. A találat ugyan nem halálos, de arra elég, hogy rájesszen a terroristára, aki nyomban megadja magát. Egyelőre nem foglalkozok vele, a terv szerint ugyanis nekem az emeleten lesz

den eshetőséget figyelembe vevő terv. A játék szellemi atyja, Tom Clancy igencsak népszerű író, főleg katonatörténetekről híres. Habár a hidegháborúnak már vége, manapság sem fogyott ki az ötletekből: a játék alapjául szolgáló használt regényében a közeljövő lehetséges konfliktusait boncolgatja, például az Európai

tervvel a hálal bíróság helyett máhál nem

vetem a szavak-magyar vita végére, meghozza egy, hogy bombákat helynek el az osztergomi gáton.

AZ INDULÁS

Az akció teljesen valóságban meneten kívül a játék egyéb paraméterei sem követik a már bevált sémákat. Nincs például állásmentés! Miután egy új játékot kezdünk (New Campaign), a későbbiekben már csak az utolsóknak abbahagyott/elrontott küldetéstől folytathatjuk (Resume Campaign), s az azt megelőző küldetéseket legfeljebb gyakorlásként mehetünk végig (Practice Mission). Ha mégis újra akarunk egy régebbi feladatot csinálni (mert mondjuk keresebb vesztéssel akarjuk végezni), azt csak úgy te-

hetjük, ha egy "elágazást" készítünk (Branch Campaign). Ez a procedúra egy iker-állás létrehozását jelenti, ami a kiválasztott küldetéstől tér majd el az eredetitől. Amikor új műveletet kezdünk, három nézőszöveget közül választhatunk. Az elsőnél csak az elsődleges célpontokra kell figyelni, a másodiknál már a másodlagos feladatok is

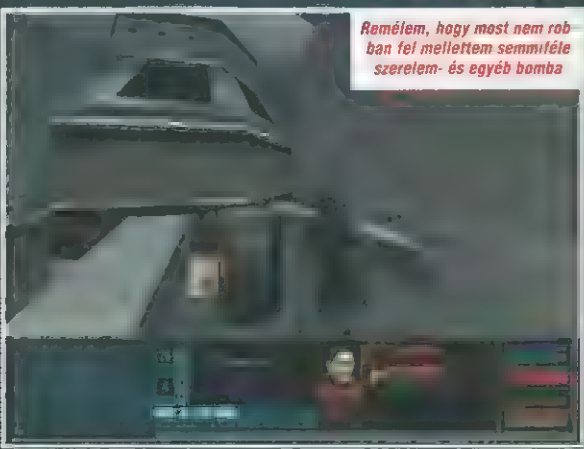
Rocky

Tom Clancy RAINBOW SIX

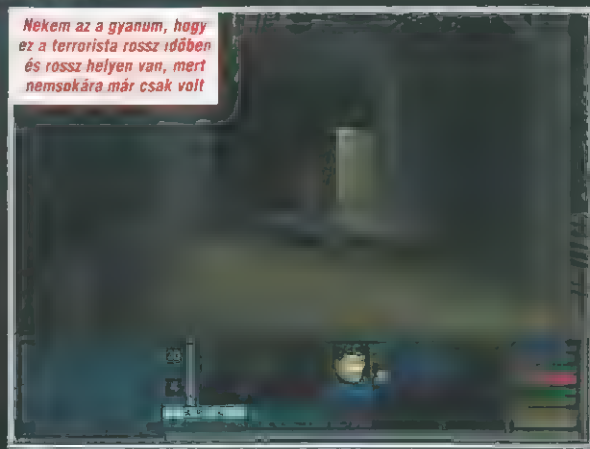
Fentosa, míg a harmadiknál még egyéb – az adott küldetéstől függő – teendőink is lesznek. Összesen 16 egyszemélyes küldetés van, de a játékok hálózaton keresztül csapatokat alkotta – akár 16-an – multiplayerben is lehet játszani. Ja, és majd' elfelejttem: van gyakorlás is (Training). Noha a gyakorló pályákon nem számítják, hogy hány céltáblát találunk el, azért az irányítást és a rebbanóanyagok használatát tökéletesen el lehet sajátítani.

KELL EGY TERV!

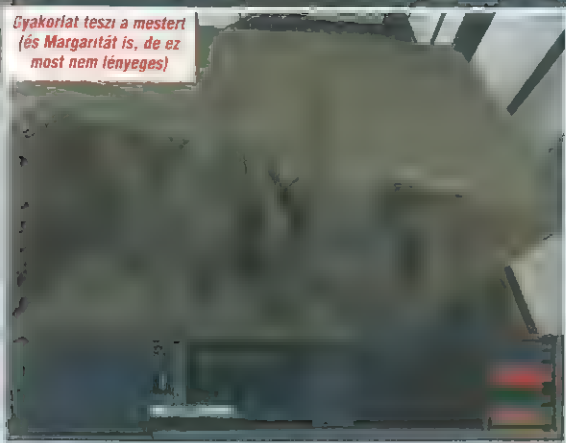
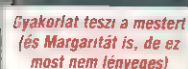
A küldetések elején először mindig az eligazításhoz kerülünk (Briefing). Ezen a képernyőn a központtól, a parancsnokunktól és a támaszpontunktól kérhetünk infót. Innen (illetve majd a többi képernyőről is) továbblépni úgy lehet, ha a képernyő címke mellett, jobbra lévő nyílra kattintunk. Az infó képernyőn az akciókkal kapcsolatos személyekről, szervezetekről és hírekről kérhetünk anyagot. Innen továbblépve a gép megkérdezi, hogy az "alap" tervet fogjuk-e alkalmazni – ha erre nemet mondunk, onnantól fogva mindig saját tervet kell készítenünk. (Ha mégis az alapot akarjuk, akkor külön kell betöltenünk.) Az alap-terv használatánál minden további képernyőnél van egy alapbeállítás, ergo simán továbbnyomhatjuk őket. A tervezés első fázisa a katonáink kiválasztása (Roster Selection). Az embereket a lis-



Remélem, hogy most nem robban fel mellettem semmiféle szerezem- és egyéb bomba



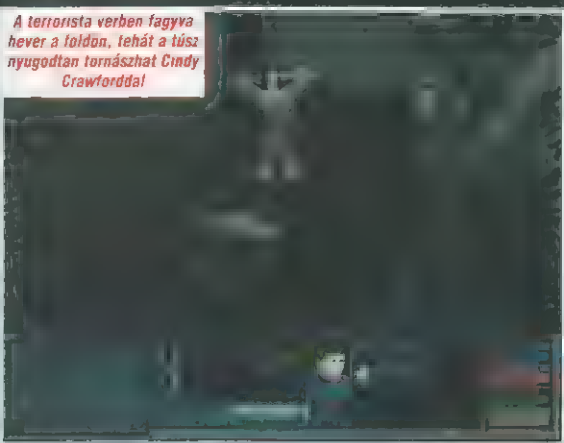
Nekem az a gyanom, hogy ez a terrorista rossz időben és rossz helyen van, mert nemsokára már csak volt



Nemzetünk egy-egy főt az Add jelölésű ikonokkal lehet. Itt egy csapatot jelöl az egy bizonyos személyt magasabb pozícióba akarunk helyezni, akkor azt a Pre-mot-tal tehetjük meg. (Amikor majd felveszünk egy csapat irányítását, mindig a vezető bűrébe fogunk bérlni.) Mindenképp után jár a legnyilvánosabb kéntér. A torn

W. Jankovich szemé-
sleges alapvető
billentyű közli
mest csak a leg-
fontosabbakat em-
líten. Mészárolni
az egéret, illetve
a kurzorgombokkal
kötet. A jobb eg-
gombbal futni és
pomp, a balra
nyúló (hatal-
lagos) kettős
tűnyitást használ-
ni. Hogy milyen
gyorsan vagy tárgy
egyen használ-
lan, azt az 1-4
gombokkal hatá-
rozhatjuk meg. A
pusztuló fűvelről e-
gyes a tű, Beil és
pótlóval az ajtókat
6-8-al vehetjük
kötésről és nyom-
si nézet. Ott a

**A terrorista verben fagyva
hever a földön, tehát a tűz
nyugodtan tornászhat Cindy
Crawforddal!**




Terror Show

tak között az Add/Remove ikonnal tudjuk moz-
gítani. A rendes néven szereplő, önéletrajzzal
kezelhető profil katonákból (melyek némelyike
a könyvhöz is szerepelt) sajnos csak korlátozott
számú van, ezekre tehát jobb vigyázni. Újenc-
sát ugyan bármennyit "besorozhatunk", de azok

megvárásait, hogy az íten milyen sebességgel (Speed) haladjanak, illetve hogyan viselkedjenek (Mode). Ha például kiírni kell egy túszt, akkor ez utóbbi beállításához az Escort parancsot kell megadnunk. A tapasztalt kártyavezetők parancsokat folyamatosan fogják végrehajtani, ám ha azt akarjuk, hogy egy megadott helyen egy jelzésre várjanak, kiadhatunk nekik bizonyos "Go-kódokat".

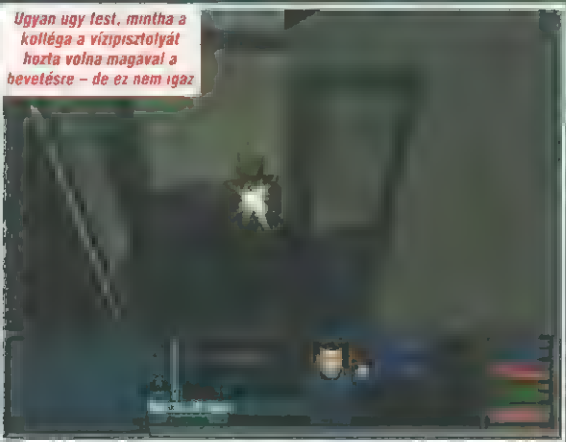


Az akció sikere természetesen elsősorban a gondos tervezésen alapul



Lancy's BOW SIX

Ugyan úgy fest, mintha a kolléga a vízipisztolyát hozta volna magával a bevetésre – de ez nem igaz.

[illegible]

... az országban az állam-
szolgálat is. Ha nagy-
... azaz kérésre b-
... közérdeket a-
... , hogy gyökér-
... az országban

...és a célkitűzés megvalósításának módja volt az a célkitűzés részéről az "intelligens" célkeresés? A célkitűzésről a célpont tökéletességéről frásztott ember tudta a célkitűzés, nagyobb a szöveg a feladat. A dinamikus célkitűzés az az jól szemléltetett célkitűzés feladatfeladat.

pívt, míg benyitva a géptermbe hangos zúgás üti meg a fülünket. A sztereó hangzásnak gyakori hangja is van: az épületekben – és csöndben – hallhatjuk a közelben járókötő hangjait. A hallgatónak a hangulat. Amint ott állunk, fordítunk a bevilágítatlan folyosókon, szinte érezzük, hogy veszélyben az életünk. Nekünk is csak annyi kívánságunk: kellemes hangulat, kellemes hangulat.

Sokhol sem jönnek az eredeti szereplőkhez. A küldetésben egyébként nem csak meghalni, de megélni is lehet – a gyógykezelés ilyenkor lehetek vehet igénybe. A többször után a felszeletés összeállításra jön (Kit Selection). Kiválasztjuk a védőfőzetünk típusát, az elsődleges és a másodlagos fegyverünket, valamint megválasztjuk, hogy mi legyen a zsebeinkben. Ha például bombát kell használnunk, nem árt elvinni egy ehhez szükséges szerszámkészletet. Ha egy összeállítást az összes emberünknek ki akarunk terjeszteni, akkor az Assign Allra kattintunk. A fegyverek válogatása után az a képernyő következik, ahol az embereket csapatokba kell osztani (Team Assignment). Négy különböző színű csapatot lehet alkotni, ezekhez

tesztelődésen forgathatjuk/nagyíthatjuk a térképet, ki/bekapcsolhatjuk a különböző színű jelöléseket, és végül akár 3D-s térképet is varázshatunk. Ma kész a terv, a Save Planet érdemes menteni. A tervezés után már csak ki kell választanunk, melyik csapat irányításával akarunk kezdeni, és máj indul is a bevetés.

A beszélgetésünk egy másik megfigyeléséből indul ki a kérdést, miszerint ilyen kemény körülmények mellett járók-e még egyáltalán az a járók van-e benne elég élvezet? Nos, a válaszom: de még mennyire hogy van! Ugyanis nem csak a körülmények kemények, hanem a jól áttittható, de mégis komplex kezelőfelület is, a mesterséges intelligenciáról már nem is szólok. Például van egy, hogy a tűsæk pánikba esnek és menekülnek, mire a terroristák lelökik őket. Mindenki úgy viselkedik, ahogy az az adott helyzetben elvárható – szóval ki lehet számítani az elcselemleni lépéseit. Igaz, az intelligenciával azért gondok is akadnak. Az összedőpet tulajdonképpen csak azért taksáltam 7%-kal a tökéletes alá, mert a miénk nem túl kezdeményezők, s csakis az előre kiadott parancsok megfelelően cselekednek. A megbeszélésen kívül legfeljebb megvédik magukat, de semmi egyéni elképzelés. Járók közben újabb parancsokat nem adhatnak ki, szóval csak az a megoldás, ha átvesszük az irányításukat. Csapaton belül is néha hátrányos risztelnek: például mindig

Take2 Interactive/Red Storm Ent.
http://www.take2games.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P166, 16MB RAM, 2xCD, Win95/98
Ajánlott: P200, 32MB RAM, 3D-kártya

93%

Úgy tűnik, a foci VB határozottan méretes farbarúgásként érte a tisztelt játékgártó cégeket, mert egymásra jelennek meg az ilyen témájú programok. Ez a tény személy szerint engem nagyon boldoggá és mesolygóssá varázsol – csak így tovább! Az egy másik operett, hogy a dömpingből ilyen választék ellenére csak nagyon kevés az igazán színvonalas munka.

A focimanagerek közül tavaly teszteltem a Premier Manager 97-et és akkor kifejezetten jó benyomást tett rám. Előre szeretném

zónhoz igazították a különböző divíziókban induló csapatokat és a játékoskeretet. Ennyi, kész vége. És is meglehetősen lusta vagyok, de az a pofátlanúság teteje, hogy képesek így kiadni egy felújítást. Nagy dunnogva számoltattam, hogy ez egy (1) emberke egy (1) napi "meglesztett" munkájába kerülhetett (ja, a borított és a manuált is újra kellett nyomni)! Az audio és vizuális rész (amelyben a második részek általában a legnagyobb előrelépést szokták volt tenni) semmit nem változott, ugyanazt hallhatjuk és láthatjuk, mint egy éve. Az irányításban, taktikai összeállításban és a finanszális vonatkozású részeknél sem hathat ránk semmi az újdonság varázsával. Mivel nem tartom valószínűnek, hogy mindenki ismerné az előző részt, azért pár

labdát és elpuszkázza a helyzetet, miközben a csatártárs ordítva kaparja benn a füvet táküresen), ennek ellenére bátran mondhatom, hogy jól néz ki a meccs (persze szigorúan egy managerprogram keretein belül maradva), és a hangulata sem rossz. Az egyetlen kritika, amit a grafikát érheti, talán a legkönnyebben

kivitelezhető ponton üt be: a játékosok és a stadionok (már ahol vannak) digitizált fotói meglehetősen silány minőségűek, ennél már négy évvel ezelőtt is láttam



pelhetünk a nemzetközi futballporondon is, mind a három európai kupában (illetve a negyedikben, a szuperkupában is) indulhat a csapat. Változatlanul hiányzik azonban – igen bosszantó módon – a nemzeti válogatottak szereplése. A dél-amerikaiak mellett sok európai kiscsapat (főleg innen a "keleti" frontról) is szerepel.

Tartozik hozzá egy adatbázis is, ami meglehetősen foghíjasnak tűnt a számomra, főleg azért, mert ha már csak az angol bajnokságra koncentráltak, akkor abból ne csak a Premier League legyen a kiválasztott. Oké, a legtöbb nagy név tőrtelenül itt szerepel már évtizedek óta, de ha a Championship Manager készítői le tudták fotózni a negyedosztályú csapatok stadionját, akkor itt legalább a másodosztályban szereplőket kellett volna kicsit alaposabban kivésézni. A nevesebb játékosokról a fotójuk mellett szereplő információk több, mint elegendőek, szóval ezzel nincs több gond.

Ha eltekintünk tőle, hogy nem változott semmit, még mindig egy négyest adnék neki. Vitatkozhatnánk ugyan a grafika idejétmúltságán, mert tény, hogy például némi videó is befért volna még a CD kapacitásába, de szem előtt kell tartani azt is, hogy ez egy manager, és a kategóriájában még nem volt sokkal jobb nála. Kissé hiányoltam a színvonalasabb pontvadászatok (olasz, német, spanyol, stb.) irányíthatóságát, manapság illene őket is felkínálni lehetőségként. Annak, akinek nincs meg az előző rész, és mellesleg az angol focit is komázza, jó választásnak tűnhet – bár lassan jön a Championship Manager 3 (telve ígéretekkel), ami azért elég nagy név az iparban. Persze, ígérni sok mindent lehet...

K.Z.

PREMIER MANAGER



leszögezni, hogy nálam (a megjelenése óta) a Championship Manager 2 az etalon (főleg a legújabb kiadása), így elképzelhető, hogy óhatatlanul is kicsit sarkított lesz a nézőpontom.

Nézzük, miben változott a program az egy évvel ezelőtti kiadáshoz képest. A válasz egyszerű, tömör és velős: SEMMIBEN! Illetve – bocsánat – egy dologban mégiscsak: egész egyszerűen a most induló sze-

mondatban kitérnék arra, hogy milyen is ez a játék. Megkérhetném ugyan azt is, hogy előtűrom a vi-nyóm szegletéből a taval-nyi ismeretöt és szépen bepas-

te-ezem ide, de ez kicsit bunkóság lenne, arról nem beszélve, hogy ekkor ti az előző bekezdés dörgedelmeit illesztenétek be CoVboy levelesládájába – immár rám vonatkoztatva, és momentán nem szeretnék vele boksizolni.

A program mindenféleképpen (még ma is) az egyik leglátványosabb focimanag-er. Meglehetősen kellemes a zenéje, és a hanghatások sem rosszak, de a legjob-

ban sikerült része mindenféleképpen a grafika. A meccsek akár teljes hosszukban megtekinthetők és a pálya, valamint a játékosok egész kellemesen festenek. Ugyan csak egyfajta pályaháttér létezik (akár a Wembleyben, akár egy libalegelőn játszunk) és a játékosok gyakran igen furcsa dolgokat produkálnak a labdával (beviszi három védő közé a



jobbakat.

A külsőn után a belbecsről is ejtsünk egy pár keresetlen szót! Az angol bajnokság első négy divíziójából kerülnek ki az irányítható csapatok. Kezdetünk rögvest egy nagycsapat edzőjeként, vagy akár no-name managerként is elindulhatunk a hírnév és a dicsőség felé, ilyenkor azonban egy alsóbb osztályú csapatnál kezdetünk meg pályafutásunkat. Négyfajta nehézségi fokozat választható, de a játék nem nehezebbé, csak összetettebbé válik ezáltal, ugyanis fokozatosan irányításunk alá vehetjük az átigazolásokat, a játékosok szerződéseit, a pénzügyi trükköket, a kiszolgáló létesítmények kezelését, bővítését, átépítését. Könnyebb fokozaton ezeket a teendőket még a gép látja el. A játék még teljes irányítás alatt sem válik átláthatatlanul bonyolultt, ez nagy előnye. Mindezek mellett megfelelő kihívást is jelent, mind a profi, mind a kezdő edzőjelöltnek számára.

Amúgy teljesen korrekt a játék, szere-



Gremlin Interactive
http://www.gremlin.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: 480x256, 8MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: 675, 16MB RAM, 4xCD

80%

CINKELT LAPOK

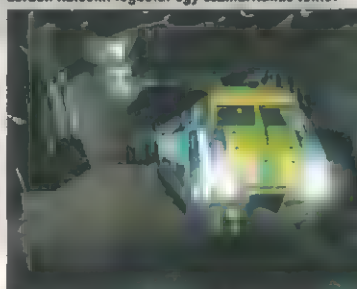
NIGHTLONG

A terrorszervezet utáni nyomozást tehát az előtűnik sikertelenül járt Ruby ügynek lakásánál kezdjük – segítségképpen megkapjuk Hughtól az ügynek néhány személyes tárgyát. Hősiünk első megmozdulása, ami a lift hívására irányul, mindjárt roppant eredményes: sikerül elrontania a gombot, szétesik a kapcsoló, és előkerül egy kiégett biztosíték. Vegyük ki és patkóljuk meg, amihez a parkolóban – a két kocsi között – találunk egy eldobott főtűt. Az immár működőképes lift csak a lakóknek hajlandó engedelmeskedni, tehát rakjuk be Ruby kártyáját az olvasóba. Az "Intelligens" szerkezet így minket néz Rubynak, és kiválaszthatjuk az apartmanunk szintjét. A lépcsőházban egy sűrűautomata hívogat minket, ennek ellenére sajnos

gött leledzik. A kulcs igen trükkös helyen van: ha leeresztjük a rolót (az alsó gombbal), és kinyitjuk az ablakot, ott fityeg felragasztva a sötétítő hátoldalán. A széfől egy revolver és valami maró folyadékkal teli kémcső kerül elő, továbbá egy jelentés is, ami szerint a folyadékot a terroristák használták záruk kiégetéséhez. A jelentés még sok másról is említést tesz, többek között arról, hogy Ruby szerint a terroristák rejtékhelye egy földalatti alagútban van. A jelentés tanúsága szerint Ruby előző éjszaka találkozott a terroristákkal, de sajnos a találkozó helye nincs megemlítve.

Általános szabály minden kalandjátékban, hogy egy pajszér sosem jön rosszul, ezért most menjünk vissza a tetőre, és próbáljuk ki a szert a korláton – ott, ahol meg van rögzítve. A jelentés igazat mondott: a folyadék azonnal felmarja a fémeket, mi pedig letörhetjük a rudat. Nos, itt végeztünk is, irány a metró. Mézzük meg a jeggyautomata képernyőjét – mint kiderül, a cetlín olvasható hely az egyik állomással egyezik. Metró-jegyre ugyan nem lesz szükségünk, de ez nem azt jelenti, hogy nem kell a szolgáltatásért fizetnünk. A jövő metrójárónál először meg kell mondani a viteldíj-automatának, hová akarunk utazni, azután be kell dobni az aprót, majd rá kell nyomnunk a hüvelykujunkat a scannerre. Ezután – a bejáratoknál lévő érzékelőkkel – egyszerűen az ujjlenyomatunkkal igazolhatjuk, hogy kifizettük az utat.

Egy civilizált állam metróállomásán természetesen kötelező "bütykdarab" a hajléktalan, s ez meg is található az utazunk célállomásán. Mivel a zordon külsőnk legbelül egy szamaritanus lelket



takar, szánjuk meg szerencsétlen embertársunkat egy kis itókaival – adjuk oda mind a vodkát, mind a sűrű. Az alkohol játékos hatásának köszönhetően mindjárt megered a barátunk nyelve, s ha megmu-

RAINBOW SIX

A hasznos és időtlen cheatok új virágkorát éljük, amire bizonyíték e kellemes kis kommandósjáték is. A kódokat az Enter megnyomása után kell megadnunk:

5FINGERDISCOUNT AVATARGOO TEAMGOD TURNPUNCHKICK MOBRAINER CLODHOPPER BIGNOGGIN SILENTBUTDEAD	- Újratölti a municiót - God mód a játékosnál - God mód az egész csapatnál - Átkapcsolás 3D-ből 2D-s ábrázolásba - Kikapcsolja az AI-t - A játékosnak nagy keze és lába no - erre meg igen szép vízfeje - A kifejezés a "szellentes" angol virágnyelven, azaz a játékos rettenetes mérges gázokat fejleszt föl FASTACTIONRESPONSETIME - Ertől az egész csapat báblevest ebédel
---	---

tatjuk neki a fotónkat, elmondja, hogy látta Ruby nemrégiben, de egy másik nővel volt. Az említett nőt ugyan nem ismeri, de azt tudja, hogy övé a Free Climax Club. A csöves – mivel látja, hogy mekkora balek a mi Joshuaunk – az információkon felül még felajánlja a fél pár görkorcsohlyáját is pottom egy tizesért. Vegyük meg!

A metróaluljáróból kilépve mindjárt a keresett klubhoz lyukadunk ki, de az ajtónálló figura csak klubtagokat hajlandó beengedni. Ha bemegyünk a szomszédos italboltba, egy rövid közjátékunk lehetünk tanúi: a boltos felesége állítólag patkányokat látott a pincéjükben, s emiatt roppant ideges. Ez igen érdekes, de inkább nézzünk a saját dolgunk után. A pult mögött megpillanthatjuk a tulaj klubkártyáját, amitől a fickó jelenleg nem hajlandó megvárni – legfeljebb akkor, ha egy ritka bort hozunk neki. Mivel ilyenrel nem szolgálhatunk, cselhez kell folyamodnunk. Először is

nyissuk ki a csatornatelepet a pajszérről. A csatornából felül el a patkánytetemet, és kötözzük rá a görkorcsohlyára. Ismét a sikátorban egységünk le a sával a pinceajtóról a lakatot, s másszunk le. Mivel a boltos felesége a pincében takarít, őt még el kell távolítani az útból: csak gurítsuk oda a patkányt, és máris szabadon garázdálkodhatunk. Nyissuk ki az előtérben lévő ládat, s vegyük ki belőle az értékes bort, és ezt vigyük el a boltosnak. Közben az utcán a nagy monitorokon egy közleményt olvasnak be, miszerint terrortámadás érte a metróút, s ezért ideiglenesen nem üzemel. Ez annyit jelent, hogy egyelőre itt ragadtunk. Nos, akkor adjuk vissza az italboltosnak a bort, aki nem győző ámuldozni, mert azt hitte, hogy a városban csak neki van ebből a fajtából. Nagy örömeben rögtön nekünk is adja cserébe a klubkártyáját. Távozzunk, mielőtt még felfedezné a turpisságot, s a kártyát felmutatva nézzünk be a klubba.

A klub még zárva van, de a tulajdonosa, Eva Tompson szerencsére már bent van, szóval elbeszélgethetünk vele. A nő úgy tesz, mintha nem ismerne Ruby-t – az persze megerősíti Joshua gyanúját, hogy ő volt Ruby kapcsolata a terroristákhoz. Idegességében valami kabalát szorongat, amiről hősiünk kérdésre elmondja, hogy egy számára kedves emléktárgy a régi állatkertből, ami azonban már nem üzemel. Az állatkertet a régi metróval lehetett megközelíteni, s ezért amikor megépült az új vonal, halálra lett ítélve. A beszélgetés tehát látszólag eredménytelen volt, de Joshua jól tudja, hogy a nő mindössze csak időt akar nyerni, hogy leellenőrizhesse kik vagyunk. Most majd kiderül, hogy máköldük-e a Hugh által kreált személyazonosságunk... Menjünk vissza a metróhoz, amit most már zárva találunk. Lépjünk kapcsolatba a "főnökünkkel" (Hugh-ral a minicommon keresztül kommunikálhatunk). Joshua elmondja neki, hogy szerinte a Ruby jelentésében említett alagút és a

tönkrement állatkert egy és ugyanaz a hely, szóval kéne egy térkép a metróalagutakról. Hugh számára ez nem gond, csak hogy valahonnan egy taxit kéne keríteni. Az állomáson van egy nyilvános fax, de sajnos olvashatatlan a hívószáma. Ha azonban jobban körülnézünk, a csöves mellett megtaláljuk a tábla letört darabját, amit visszaillesztve máris megvan a szám, és jöhet a fax. A tervrajzot felvéve világossá válik, hogy valahogy be kéne jutnunk az alagútba. Menjünk vissza a csatornába, aminek a vége pont az állomásba torkollik. Lökjük ki a rácsot, így a vágány belső oldalához jutunk.

KUTATÁS A TERRORISTÁK BÁZISA UTÁN

Minthogy Joshua nem akar szénén égni a síneken, valami módot kéne találni, hogy átjussunk a túlfoldalra. A pályamunkások öltözőjébe egy kis ajtó nyílik, amiről lökjük le a lakatot. Bent nyissuk ki a szekrényeket. Az egyikben egy zsákot pillanthatunk meg, amiből számszámok és kábelek kerülnek elő, míg a másikban egy kulcs rejtőzik. A vastag páncélajtót is megpróbálhatjuk kinyitni, de ez nem fog sikerülni, mivel a retesz túlságosan be van rozsdásodva. A frissen szerzett csavarhúzóval operáljuk le a sínek melletti reklámtábláról az "S" logót, s ezt akasszuk rá a földön heverő vasláncra. Az így nyert kampós láncot hurkoljuk rá a magasan húzódó csövekre, amivel így könnyedén átlenyúlhatunk a vágány túlfoldalára. Az alagútban egy erőteljes biztosított ajtó látszólag áthatolhatatlannul lezárja előttünk az utat, de egy kis leleménységgel ez is megoldható. Nyissuk ki az ajtó melletti kapcsoló-dobozt a zsákból ellopott számszámmal, majd akasszuk az alsó érintkezőkre a kábeleket. Adjunk a karral áramot a kábelekbe, s az egészet hajítsuk az erőterbe... Az ajtón keresztül a régi állomásra érkezünk, ami már elég romos állapotban van. A peron végénél verjük le a hangosbemondót a pajszérünkkel, az öveg szerkezetéből ugyanis egy elektromágnes garul ki. Nézzünk szét a közeli kis kabinban is, mert egy harapófogóval lehetünk gazdagabbak. A régi alagútban ugyanaz a probléma, mint az újon: át kéne kelni a túlfoldalra. Eredetileg volt egy felüljáró, ami átvezetett, de az állomás teljes mennyezetével együtt az is beszakadt. Szerencsére azonban az átjáró maradékára felmásztva egy elektromos kijelző-táblára lehetünk figyelmesek, amit már csak a kábele tart a magasan. Vágjuk el a kábelt, mire a tábla pont úgy esik le, hogy egy hidat képez a számunkra.

Ezzel meg is érkezünk a mesterséges állatkerthez. A bejáratról három irányba lehet menni. A kőrszántát talán a barmál (rögtön balra) kezdjük meg. A következő tönkrement számítógépet sajnos nem tudjuk használni, viszont elvihetünk egy sörösdobozt az

NIGHTLONG

A hasznos és időtlen cheatok új virágkorát éljük, amire bizonyíték e kellemes kis kommandósjáték is. A kódokat az Enter megnyomása után kell megadnunk:

WVAGOS WVAGALEN WVASHOWN WVABLOO WVUNLOO WVACLI WVAFEL	- Gyakran... - Megmutatja... - Az... - Az... - A... - A... - A...
---	---

egyik asztalról, és egy olajozót a pultól. Mindezek mellett húzzuk el a függőnyt is, és vegyük ki mögüle a seprűt, valamint a robbanékony gázzal teli tartályt. A bárból Káli Istenő szobrához jutunk, de ott még egyelőre semmi dolgom. Az állatkert bejáratától a balra haladó úton indulva az egyiptomi Sfinx műanyag változatát csodálhatjuk meg. A szobor még meg is szólal, ha megkérjük rá – valahol a látogatók eligazítására volt hivatott. A tájékoztató azonban nem tart sokáig, mert valami programhiba lép fel. A hiba elhárításához a gép elmond nekünk egy belépési kódot – a gond csak az, hogy mindezt rébuszokban adja elő. A kódot az Anubis szobor alatti tárcsákkal lehet bevenni, de ez egyelőre köve hiszem, hogy bárkinek is sikerül. Inkább nézzük meg, hogy mi van a páncéltájt mögött, hiszen most már meg tudjuk olajozni a zárat. A visszaúton a sínek felett lógó láncot úgy tudjuk elérni, ha a pajzszerinkre rátapasztjuk a mágneset, és ezzel az új szerszámmal nyúlunk érte. Az ajtó egy sötét szobába nyílik – még szerencse, hogy kéznél van a villanykapcsoló... Miután konstataituk, hogy ki van égve a villanykörte, nyissuk fel a sötétség ellenére könnyen észrevehető csapajtót. Lemászva egy csatornába jutunk, benne egy újabb ajtóval – ezt az ajtót az öltözőből elhozott kulcs nyitja. Az ajtó mögötti járaton keresztül végül az állatkert könyvtárában kötünk ki. A könyvespolcok egyik falkájában az egyiptomi kultúráról vannak írások, és itt megtalálhatjuk azt a könyvet, amiben a tárcsákon szereplő jelek szerepelnek. Vigyük még el az asztali lámpából a körtét, és másszunk vissza a diszkóba. Cseréljük ki a sötét szobában körtét, mire a világosban már jól láthatjuk, hogy egy rakárthelyesgről van szó. Bár sok kacsát van felhalmozva, nekünk csak az elektromos elosztó kell a jobb oldali polcra.

Most menjünk vissza a Sfinxhez, és állítsuk be a kódot – a jelek jelentését a könyvből kell keresnünk. (A gyengébbek kedvéért a megoldás: felülre kerül Ra, balra Kheper, és végül jobbra Horus.) A kód hatására megnyílt ajtó mögött valamiféle biztonsági központot találunk, monitorokkal és kapcsolókkal. Válasszuk át a kapcsolókat úgy, hogy mindegyik zöldet mutasson: ezzel mindenhol ki- kapcsoljuk az erőterekkel létrehozott falakat. Ne felejtjük ott a fülkében a mikrohullámú tegyvert, majd menjünk az egyiptomi hátszobába balra lévő őskori bemutatóhoz. Amikor megpróbálunk átkelni a függőhídon, egyszer csak egy dinó ugrik elé. Habár csak egy mechanikus szerkezet a jószág, azért veszélyes lehet, tehát nyírjuk ki a mikrohullámú pisztolyunkkal, aminek ezzel ki is merül az eleme. Hátul a barlangban egy műhely van elrejtve, ahonnan egyelőre csak a jelzőfényre lesz szükségünk. Térjünk vissza Káli szobrához, s találjuk odébb a szobor talapzata melletti bokrot. Zárjuk el az előkerült csapot, majd miután elaludt a tűz a fátylán, nyissuk ki újra. Merjünk fel a serpenyőből a sűrűdobozot, így némi benzinehez jutunk. Az állatkertben belül már csak egyetlen helyen nem voltunk: a bejáratnál jobbra fekvő mocsaras szekcióban. Ezen a helyen egy gyerek ügyködik valamit egy távoli kapcsolótáblán, de nem tudunk vele beszélni, mert ahhoz át kéne kelni a mocsáron. A tő mellett egy gépezetet láthatunk, ami szemlato-mást a tő szílliját hivatott működtetni. A rajta lévő panel segítségével próbáljuk meg leeresztetni a keszes vizet. Az öreg szerkezet úgy tűnik zárlatos:

ügyködésünk eredményeként csak egy ajtó csapdik fel a szerkezet tartályán, valamint alaposan megrázza az árami a kapcsolótáblán matató gyere-



ket – remélhetőleg azért nem halálosan. A kinyílt ajtón keresztül rakjuk a gépbe a gázzal teli tartályunkat, azután öntsünk rá egy kis benzint, és robantsuk fel az egészet a jelzőlámpával. Miközben Joshua hasra vágja magát a detonáció elől, sikerül szétzúzni a belső zsebében lapuló minicomot – ezzel tehát a Hugh-val való kommunikációról le is mondhatunk. Viszont végre lefolyt a víz, s megnézhetjük a gyereket. Szerencsére csak elájult, szívalhősünk lefelismeretfordulás nélkül kutatja át – a kezéből egy távirányítót sikerül kiszéni. Ezt a távirányítót az őskori barlangban tudjuk használni: csak rá kell irányítanunk az ottani ketrec kapcsológépjére, mire egy liftajtó nyílik ki. Egy hangárba jutunk, benne egy repülővel. Kutassuk át a bal szölen heverő ládát, amiből egy teleszkópos kart vehetünk ki. Kutakodjunk tovább, amíg egy hologram-kivetítő is előkerül. Látszólag nincs másik ajtó tovább, szóval a szerelőlifttel irány a csarnok teteje. A plafonon lévő gombbal nyissuk ki a tetőtőré csapóajtóját, és másszunk fel. Joshua bosszankodva konstatálja, hogy bezárult mögötte az ajtó, és a tetőn nincs másik kapcsoló. A saját csapdánkából a következőképp szabadulhatunk. Kezdes-nék nyissunk be – a pajzszerrel – a tetőn lévő épületbe, ami úgy tűnik, valamiféle generátornak ad otthont. Egy oxigén és egy hidrogén palackból csövek futnak egy keverő gépezetbe, s onnan tovább. Mielőtt bármit is csinálnánk, zárjuk el a gázt a karrai. Ezután a továbbvezető csövet lazítsuk meg a fogóval, és hajlítsuk el, így a cső vége pont az ablakhoz fog kerülni, s most már újra kinyithatjuk a gázt. Menjünk ki és vegyük fel a földön heverő slag végét, amit erősítsük rá az ablaknál kikanalító csőre. Ezzel kész is a lángvágó: csak helyezzük a szikrákat hányó minicomot a csapóajtó zárjára, és gyújtjuk be vele az alkalmi eszközt. A zár nyelvével sikerül átvágni, de emellett sikerül működésbe hoznunk a tűjelzőt is, aminek a szenzora belülről pont a zár mellé lett felszerelve. Az apró malőr azonban szerencsésen végződik, mivel a riasztás érzékelő terrorista csak a berendezés hirtelenekéül állt az ajtóhoz, és anélkül kapcsolja ki a riasztást, hogy felnéz a szenzorhoz. Hősünk így páholyból figyelheti meg, hol is van az a titkos ajtó, amin keresztül az ör bejött, majd távozott. A figura hanyagsága miatt ráadásul nyitva maradt a riasztó berendezés kapcsolódoboz, s még egy gyufaszálhoz is hozzásegít minket, amit kifelé menet ejt el. Nyissuk hát ki a kapcsolódobozt, és szereljük szét a csavarhúzóval. Szedjük le a vezetéket a doboz földeléséről, és erősítsük rá a fázis csavarjára, majd szereljük vissza a fedőlapot. Ezzel egy csapdát készítettünk az örök szármára. Már

csak újra meg kell szólaltatnunk a riasztót, amihez először használjuk a seprűt a gyufát, majd az így nyert fáklyával pörköljük meg a szenzort... Egy örrel kevesebb, és ráadásul a rejtőajtó is nyitva marad.

Az ajtón keresztül egy másik örhöz jutunk, a szobát azonban egy rács választja ketté. Hogy kicsaljuk a passzt a "kalitkájából", a hologram-kivetítőt fogjuk bevetni. A kivetítő dugasza ugyan nem jó az ajtó melletti konnektorba, de az elosztóval könnyedén áthidalhatjuk a problémát. Miután bekapcsoltuk az áram alá helyezett projektort, a balra őt azt hiszi, hogy a társa szórakozik vele, és gyanútlanul megy oda a vetítőhöz, nem sejtve, hogy Joshua a közelben rejtőzik... Vizsgáljuk át az alélt terrorista zsebeit – egy lézerpisztollyal és egy kis kulccsal leszünk gazdagabbak. Menjünk tovább a lifttel, mire egy terembe érkezünk, ahol már különleges biztonsági ajtók vannak. Nyissuk ki a teremben található asztal fiókját, így már biztonsági kártyánk is lesz. Ez azonban még édeskeves, ugyanis az ajtókat szemfényképezőgéppel látjuk el. Valahogy ezeket tehát ki kéne kapcsolni. Nézzünk be a terem falán árválkodó kép mögé, s vegyük ki mögüle a papírost. Olvassuk el a feljegyzést, ami egy fekete-fehér szinkódot tartalmaz. Jegyezzük meg, hogy milyen sorrendben sötétednek a szürke négyzetek. Menjünk vissza az örök szobájába, és nyissuk ki a falon a panelt. Minthogy zárva van, használjuk a lézerpisztolyt. Helyezzük be a biztonsági kártyánkat a panelbe, és üssük be a papírról leolvasott



szinkódot. (Felülről lefelé balra a kód: 5, 1, 2, 7, 3, 4, 6.) Ha helyesen csináltuk, egy hang kíséretében a gombok zöldre váltanak.

Ügyködésünknek hála a teremben kiliktattuk a szemfényképezőgépeket, és simán benyithatunk a jobbra vezető ajtón. Egy műtőbe érkezünk, aminek a válaszfalát elhúzza (a falon lévő panelt kell működtetni) ráadásul végül Rubyra – vagy legalábbis arra, ami maradt belőle. Hamis személyazonosságunk ezek szerint fabrikát sem ér. Ha a terroristák ránk találunk, talán miénk lesz a Ruby melletti ágy – ezek Joshua első gondolatai. Ha azonban kinyitjuk a Ruby melletti kis szekrényt, a dolgok tovább bonyolodnak: egy fecske és egy szétrozkóp mellett egy orvosi jelentést találunk, amiből kiderül, hogy Ruby még él, csak épp irreverzibilis kómában van. De vajon mi nek tartják a terroristák életben, ha egyszer előtte lelőtték? Menjünk vissza a másik ajtóhoz, és halgatózzunk a szétrozkóppal. Eva Tompson hangját hallhatjuk, amint egy AI nevű fickóval beszélget. Egész érdekes dolgokat mondanak: a főhadiszállásukat az előző éjszaka megtámadták, amit ugyebár Martens valahogy ellejejtett nekünk megemlézni. (Ahol most vagyunk, az csak egy búvóhely.) A beszélgetésükből úgy tűnik, mintha ők nem is a terroristák, hanem az ellenszerek lennének. Mivel kiderült, hogy még nem gyanakszanak ránk, szét éppenhogy szükségünk lenne ránk, Joshua úgy dönt, benyit hozzájuk.

Ai ugyan egy cseppet sem bízik bennünk, de végül Eva tanácsára hajlandó elfogadni az együttműködésünket. Állításuk szerint ők nem terroristák, hanem kutatók, akik a cyber-tér emberi elmére csak újra meg kell szólaltatnunk a riasztót, amihez először használjuk a seprűt a gyufát, majd az így nyert fáklyával pörköljük meg a szenzort... Egy örrel kevesebb, és ráadásul a rejtőajtó is nyitva marad.

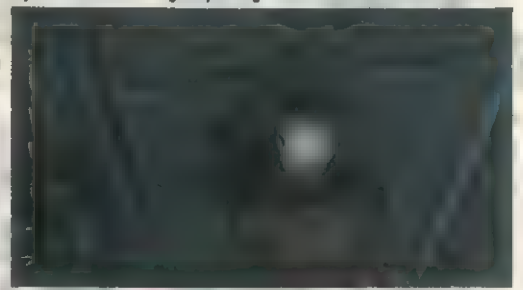
gyakorolt hatását vizsgálják. A kátráriják akkor kezdődött, amikor egy bizonyos Moreau nevű tudós VST projektjét kezdte el vizsgálni. Visel Moreau virtuális környezet építésével foglalkozott, és a munkáját a Genesis támogatta, méghozzá Martensen keresztül. A tudós azonban néhány hete eltűnt. Costa Rica partjainál egy szénén égett hullát vettett partra a víz – a rendőrség azzal zárta le az ügyet, hogy minden bizonnyal Moreau teteme volt. Eközben Markus Sanders, egy cyber-tér specialista – amikor egy Moreau által kreált horror-vidámparkban tett látogatást – ráakadt a titokzatos VST projektre. Inmentől fordultak rosszra a dolgok. Mivel a rendőrség – valami belső intézkedés hatására – nem nyomozott tovább a Genesisnél, a kutatók megalakították a saját kis szervezetüket az ügy kivizsgálására. A Martens által irányított támadások miatt azonban nem tudtak előbbre haladni: elpusztították az eszközeik jelentős hányadát, és a legjobb embereiket is. Markus Sanders akkor kapott találatot, amikor épp a cyber-térben volt; halála előtt azért még annyit elmondott: "nincs visszavérődes a tükrön". Hogy ez mit jelent? Nos, ennek kiderítésére csatlakozik Joshua a cyber-térhez.

A CYBER-TÉRREN

Moreau vidámparkja valóban elég abszurd, mondhatni beteges. A cyber-térben van egy nagyon hasznos eszközünk, a pozicionáló: ebbe a gépbe bármelyik helyszín koordinátáit betáplálhatjuk, s így lerövidíthetjük a máshozalást. A kezdő helyszín már be is van iltve. Nos, akkor menjünk be az útvesztőbe, és keressük meg a kutató, amiben egy ezüstpénz rejtőzik, továbbá a csontvázat is, ami-

nek pedig az azbeszt-ruháját tulajdonítsuk el. Visszatérve a bejáratához balra a kastély mellett egy erősség tesztelő játékot találunk, amit próbáljunk ki – utána vegyük fel az eltört kalapácsot. Ezzel menjünk a fékkarablihoz, és törjük le vele a gép tetején lévő pok lábát, ami így leblokkolja az egyik tárcsát. Ha most bedobjuk a pénzünket (a nyílásba kell), és megjártssuk a

dagabbak. Vegyük ki a pénzt, és menjünk a kastélyhoz. A "libegő" egyelőre nem tudjuk használni, mert az indítógombja bent van a kis házban. Menjünk le a ház pincéjébe, s a kazánból eresszünk egy kis gőzt az ott ólálkodó óriáspókra. A kazán csapja tűzforró, ezért csak a ruhával lehet megfogni. Miután a pók eltakarodott, a földről egy kis sarat, a falról pedig egy kis salétromot vehetünk fel. A sárral menjünk a céllövöldéhez, és dobjuk rá a célpontok futószalagjára – így lelassítjuk. Most már bedobhatjuk az öt talált, és nekállhatunk lövöldözni. A 100%-os teljesítmény jutalma a távirányítású baba. Irány a kis ház, ahol nyissuk ki az asztal bal oldali fiókját, és vegyük ki belőle a gyufát. Ezután húzzuk ki a jobb oldali fiókot is, és tegyük bele a babát, ami így pont a libegő nyomógombjára fog ráúlni. Már csak be kell állnunk a



ketreche, és megnyomunk a távirányítót. A várkeretből három irányba mehetünk. Először talán az alkimisták szentélyébe nézzünk be, ahol megtalálhatjuk a Sanders által emlegetett tükröt. Elég fura tükrő: a keretből egy víz csorgadozik egy edénybe. Az asztalon egy feljegyzés utal rá, mit kell csinálni vele: a Styx ködjét kéne rábocsátani. A szobában ezen kívül találhatóunk még egy kis rudat a tükrő mellett, továbbá altatót és egy üvegcsé ként a pol-

WRECKIN' CREW

A jopeta kis tomos-szobor a terrorizmus-utazásról egyenlőre tesztolunk a nyáron (bár lehet, hogy egyszer még sőt keritünk rá), de azért talán jól jön majd egyeseknek. A csatákat a főmenüben elérhető a képernyőn tudni megadni.

GIMMEKE
KEYFOUND
CINEMAON
KARTSON
RESETLAN

Az összes pálya és auro (RESETLAN)
Az összes kulcs (RESETKEY vissza)
Az összes filmbejártás (RESETFMV vissza)
Gokartokkal lehet versenyezni (KARTSOFF)
Tudni az összes körülmény

X-COM: INTERCEPTOR

Az előfeltevéseket sem emlékeztető, de azért igen kellemes meglepetés, hogy X-COM-ban a cheateket a Ctrl-E megnyomása után adhatjuk meg:

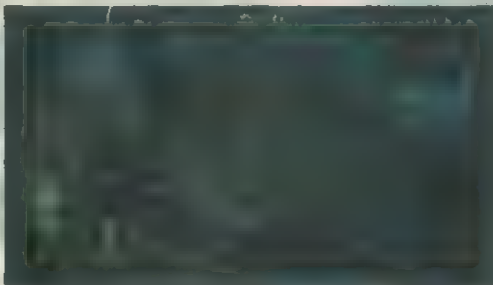
BATTLECHEAT
CANTTOUCHTHIS
FILLERUP
KNOWITALL
PAYDAY
QUICKBASH

Bekapcsolja az összes élesítő a játékban
Láthatatlanság
Végtelen hatótáv az űrhajókra
Az összes kutatási eredmény
Fizetési nap, azaz egy kalap pénz
Minden házis azonnal megéjlik

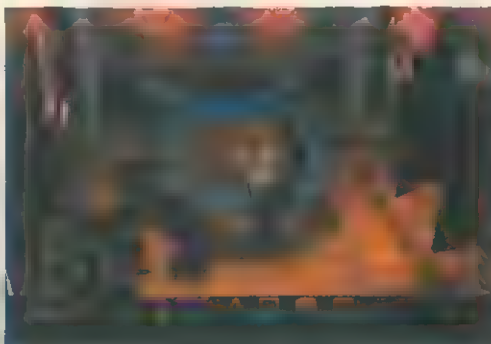
con. Nos, akkor térjünk rá a Styx kódjére. Menjünk el a templomba, ahol törjük le a falról a fállyát, és vegyük fel a koponyát – s ha már itt vagyunk, egy kis szénport is vigyünk el az edényből. A koponyát rakjuk le a tűkör alatti körre, ami azt eredményezi, hogy eláll a víz. Állítsuk a koponyára a fállyát, és gyűjtsük meg a gyufával. Hamarosan felizzik az edény, s ha odébrúgjuk a koponyát, a megérett víz sugar hirtelen egy nagy gőzfelhővé változik. A gőz hatására láthatóvá válik a tűkörön Sanders írása: 7, 8, 4, 5. Ezt a kódot a váróteremben, a

tusban találhatjuk, ám a kinyírásához ezüst golyóra lesz szükség. Menjünk az erőgéphez, amit ezúttal a buzogánnyal vegyünk igénybe. Az irdatlan erejű ütéstől leropul a csengő, ami mostantól fogva öntőformaként fog szolgálni. A labirintusban keressük meg a láva-kutat és tegyük bele a csengőt. Dohjuk az edénybe először az ezüstpénzüket, majd a pisztolygolyót, s az egészet borítsuk ki a ruhadarab segítségével. Vegyük fel az ezüst bevonatú golyót, és lássunk hozzá a puskapor készítésének. Keverjük össze a szénport, a ként, és a salétromot. Mindezt öntsük a pisztolyba, majd a golyóról se feledkezzünk meg. Most már semmi sem mentheti meg szerencsétlen farkasember életét. A kifolyt vért abba az üvegbe gyűjtjük be, amiben azelőtt a kén volt. A vérral törjünk be Martens tetőzetős irodájába, ahol kutasunk egy kicsit. A fiókban egy diát találunk, amit vetítsünk ki a tárgyaló-teremben. A látszólag értelmetlen piros rovások

valójában digitális számok, egészen pontosan a számjegyek inverzét láthatjuk. (Ennek megfelelően a szám: 562396.) Ezt a számot üssük be belépési kódunk Martens számítógépén, mire hősünk Martens és a Genesis feje közötti levelezést kezdni áttanulmányozni. A levelekből kiderül, hogy minden mögött Martens áll. Ruby közölte vele a "ter-



roristák" rejtékhelyét, ennek ellenére nem nagyon sajnálja, hogy a támadásban az ügyöke is odaveszett – egy tanúval kevesebb. Ennél is meglepőbb azonban, amit Joshuáról ír. Elmondja, hogy a sikeres támadás után minket már csak a biztonság kedvéért bérelt fel, majd a feltétlen hűségünk kapcsán elmorfondírozik azon, hogy vajon mi lenne, ha megtudná hősünk, hogy amikor annak idején megmentette őt a tűzhaláltól, valójában csak egy kábítószerezellel megrakott gépet akart megmenteni, s az egész poszta véletlen egybeesés volt... A levelezés végén Martens megemlíti, hogy a következő napon a börtönszigeten fog tartózkodni.



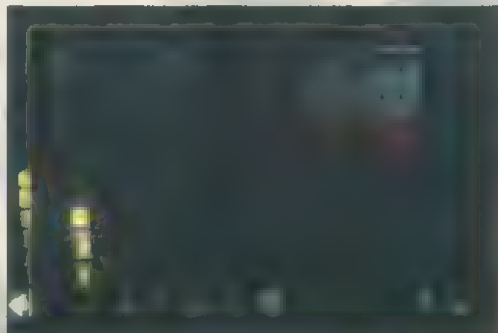
Most már tudjuk, hol rejtőzik – Joshua tehát kilép a cyber-térből, s új szövetségeseivel együtt elrepül Rocas Perdida-ba.

A BÖRTÖNSZIGET

A szigeten hőseink különválnak. Nekünk egy csatornán keresztül kell behatolnunk a bázisra, majd bentről hatástalanítanunk kell a többiek számára az elektromos kerítést egy másik szekció felé. Mivel a csatorna nyílása előtt piranhák tanyáznak, előbb el kéne őket terelni. A homokos parton ássunk ki egy teknősbékaútját, és ezt vigyük el az elektromos kerítés alatt tekergő kígyónak. Amikor szerencsétlenül állat eljön a kerítés mellől, lökjünk bele, majd a tetemet a teleszkópos karral emeljük ki a biztonsági kamera látószögéből. Menjünk vissza a rács-hoz, és lökjük le a lakatot. Ezután dobjuk be a kígyót a halaknak, és gyorsan siessünk a csatornába. Az épület mosodájában kötünk ki. Kint a folyosón egy ór zenét hallgat – mivel idő közben a lézerpisztolyt temerített, kénytelenek vagyunk csapdát állítani neki. A ruhák mögött előkerülő mosdószert keverjük hozzá a vödör vízhez, s ezzel locsoljuk meg a létrát, amin feljöttünk.

Most húzzuk vissza a rácsot (ami ennek ellenére labilis marad), dehjuk be a sörös és olajos flakonunkat a mosógépbe, és indítsuk el. A zajra felfigyel az őrvosztere. Vegyük ki a nyitva hagyott ajtóból a kulcsomót, és menjünk el a folyosón jobbra, az asztalhoz. Az ablak alatt nyissuk ki a csavarhúzóinkkal a panelet. Megvan amit keresünk, de sajnos több vezetőnk is van. Joshua a rádiós karóráján keresztül közli a többiekkel dolgot, de AI csak annyit tud mondani, hogy muszáj megtalálni a megfelelő vezetőket. A kulccsal nyissuk ki a börtönrészhez vezető ajtót, és nézzünk be a 2-es cellába. Az elgyötört Moreau professzorral találunk rá – szerencsére még él. Beszélgetünk el vele az épületben található kódolt ajtókról. A laboratórium kódját ismeri, de sajnos csak hallásból. Sebj, vegyük fel az őrv asztaláról a videokamerát, és rögzítsük vele a gombok hangjait. A felvételt vigyük vis-

bejutniuk az épületbe. Már éppen ráakadnak valami kódra az egyik irodában, amikor megjelenik Martens, és hidegvérrel lelövi Alt, Evát pedig a későbbi kísérletekhez börtönbe zárta. Miután a rádiókon keresztül mindezt végighallgattuk, nyissuk ki a betegszobát, aminek az ablakából átszólhatunk Evának. Sajnos a cellák elé őrt állítottak be, szóval csak az ablakon keresztül tarthatjuk a kapcsolatot. A betegszobából le van választva egy rész, ám a rácson keresztül hozzáférhetünk egy köpenyhez, és egy gázpalackhoz. Kutasunk át a köpenyt, aminek a zsebelből egy hőmérő, és némi fogszelvény kerül elő. Hirtelen ötlettől vezérelve szereljük össze a következőket: szívjunk fel a nyugtatókból egy halálos dózist a fecskendőbe, s erre kössük rá a fogszelvényt. Ezután fújuk fel a



gumikesztyűt a palackkal, és kössük rá a lufira a tűt. Ha készen vagyunk, küldjük át a "csoportot" Evának. A csel bejön: miután Eva odacsallja az őrt a cellához, az megkapja az injekciót, és holtan rogyik össze. Most már nyugodtan odamehetünk, és elvehetjük az őrv fegyverét. Kérjük el Evától a megszerzett kódot, ami azonban első ránézésre bizony csak néhány krikzkraksznak tűnik. Szerencsére viszont a papíron mindkét kódos ajtó jelölve van, így a 4-es, a 6-os, és a 7-es számjegyeket könnyen be tudjuk helyettesíteni. A többi labor tábláján lévő képlettel lehet kiszámolni, szóval a kód feltétele már csak szintiszta matematika. (A gyengébb matekosok kedvéért: 958320.) Ezt a számot csak be kell ütnünk a cellákban szomszédai ajtón, és végre elkaphatjuk a minden hajjal megkent Martens grabancát, azaz pontot tehetünk az ügy végére.

A helyszínen bőven van bizonyíték Martens ellen – szóval nekünk már csak a rendőrséget kell hívni, mielőtt még a Genesis morcos "takarítói" megérkezének...



DOMINION

Az Őr Storm első Eldőses játéka ugyan kissé közepesre sikeredett, de azért el lehet lenni vele egy darabig. Különösen akkor, ha megnyomjuk az Entert, és megadjuk az alábbiakat:

COMBUSTION
INFRARED
LUSHEE
ZIPPER

Megöli az összes ellenséget
Megmutatja az egész térképet
Plusz nyersanyag
Felgyorsítja az összes egységet

Hát ez disznóság! Nem az illusztrációra gondolok, hanem arra, hogy nem vettem be Moszkvát, amíg az Aktuálistól elértél ideig. (Kijevet viszont igen, ha ez világos!) – bár az igazsághoz hozzátartozik, hogy azt is csak 64-emulátoron a Raid over Moscowban. Mindegy, mindig is fényes páncélon volt a fair play közismert jelszava: "A győzelem a fontos, nem a részvétel!" – vagy valami ilyesmi.) Ha rögtön itt kezdted olvasni az újságot, akkor az teljesen szabálytalan – tessék azonnal visszamenni az elejére!

Szóval ott hagytuk abba az elején, hogy tartozom egy hosszú mesével. Egyszer volt, hol nem volt... khm, hagyjuk inkább ezt a konzervatív intro-t, szolgáljon alapul inkább egy levélke, amellyel egyben meg is kezdjük postaládánk e havi tartalmának szemezgetését:

Sziasztok!

Előre is bocsí, de panaszlevél következik. Tehát: idézet a VIII. évfolyam 10. számából (1997. október), 44. oldal, 4. hasáb 3. bekezdés (6.pont)

" az 576 KByte megjelenését minden hónap 10-ére fogjuk előhozni

Hm, hm, ma éppen tizenkilencedike van és mellel szombat. Az újság még mindig nem jött meg, és most már hétfőig (21.-e!!!) nem is fog, az tutifix. Szeptember van, tehát nem a dupla szám előtt állunk. Asszem egy icipicit talán késtek nem? Az első pár szám (az említettől kezdve) még úgy ahogy időben jelent meg, aztán szépen mindig elcsúszott 1-2 napot. Ha így folytatjátok akkor jövőre a szeptemberi szám október elején fog megjelenni. Nem kóser. Nemde?

Na sebai, maradok hűséges olvasótok: Csabee

No igen. Való igaz, hogy ezt állítottam. Az is való igaz, hogy megvolt rá az okom. (Pár műhelytitok következik.) Ez pedig nem volt más, mint az az apróság, hogy egy havilapnak illik lennie egy éves megjelenési ütemtervének. Illetve nem illik, hanem muszáj, különben nem kötnek veled szerződést a hírlapterjesztők, vagy más kategóriába sorolnak, és még a jelenleginél is húzósabb pénzt óhajtanak zsebre venni a fogyasztói árból. Tehát nekem volt egy ilyen ütemezésem, azért mertem ilyen felelőtlen kijelentéseket tenni. A probléma ott kezdődött, hogy a hozzánk hasonlóan földhözragadt offline magazinok sokszorosításra szorulnak, és ezt a nemes feladatot holmi nyomda nevű intézmények végzik. A dolog úgy történik, hogy a terjesztőkkel kötött megállapodás alapján megjelölöd az időpontot, amikor be kell nekik szállítani a brand new 576-ot – ebből ők pedig kiszámolják, hogy én mikor adjam le nekik az anyagot. Az, hogy irreálisan magas átfutási időket találtak ki (a ténylegesen szükséges idő 3-4-szeresét), még hagyján; az hogy, állandó jelleggel arra hívatkoztak hogy a leadással késtem 1-2 napot (többet soha!), már nem igazán hagyján, mert ilyen átfutási idővel azért még illetet volna beleférni a határidőbe – de jó, készenek ők is 1-2 napot, az nem oszt-nem szoroz; a laikus szemmel is nyilvánvaló minőségi problémák, már végérvényesen nem hagyján (a szakértő szemek néha

nem is látták, mert azonnal könnybe lábadtak), de nem szeretünk körbe-körbe szaladgálni a nyomdák között, és így ezt a békát is lenyeltük egy párszor. A gond ott kezdődött, hogy ez a kiváló nyomda állami vállalat volt, amit privatizáltak, és az új tulajdonos decemberben át is vette nagyszerű örökét. Az "állami vállalat" és a "privatizáció" szó általános gyakorlati jelentésével nyilván tisztában van mindenki, ha nem, akkor rávilágítanék: az előbbieken említett intézménynél dolgozva ugyan nem munkakörü kötelesség, de mindenképpen lehetőség, hogy az ember a mozdítható dolgokat magánál helyezze biztonságba (ezt a tevékenységet a BTK különös része ugyan sokkal egyszerűbben definiálja, de ezt most hagyjuk). Nyilván az a gondolat vezérelti a t. dolgozót (tisztelőt a kivételnek), hogy az államnak ugyebár MÁR nincs szüksége egy adott darabra, új tulajdonos pedig MEG nincs – hejho, let's go! Na, amikor egy ilyen új tulajdonos kerül nyeregbe, akkor két eshetőség előtt áll: vagy folytatja jeles szerzeményének amortizálását a teljes csődig, avagy némi tőkeinjekcióval megpróbálja gatyába rázni a gyengélkedő vállalkozást. Utóbbira szóban ugyan rengeteg szép utalás történt – tetteben semmi, ami aztán odáig fajult, hogy már fizikailag sem voltak képesek kinyomni az 576-ot, nem lévén min. így tehát kladogatták egyeb nyomdáknak bér munkába, akik aztán kinyomták akkor, amikor épp jólesett nekik. Én hűséges kis pincsikutyaként követtem állandóan a helyi termelési igazgatót, hogy ugyan mikor lesz már újság, de ő rendszerint a "majd" szócskával határozta meg a pontos időt, ami ugyebár meglehetősen tág fogalom, és egy havilapnál nem igazán elfogadható. A legjobb tényleg a szeptemberi műsoruk volt, amikor – hivatkozva az én ún. kétnapos késésemre – ők 2 HETET késtek (igaz, hogy akkor már Walther von der Vogelweidéra és Abraham Lincolnról is hívatkoztak). Egyébként pont ugyanígy járt Martin is az októberi Konzollal. Ekkor telt be végérvényesen a pohár, és a Zrínyi Nyomdával kapcsolatunkat – már csak a nevéből is kiindulva, bár nem tudom melyik neves hazánkfiáról kapták – a következő három alter-

naftákról nem szólok.

a./ kirohanunk belőle, tekintet nélkül a károsításokra;

b./ beadunk nekik egy-két kanál az török áfium ellen való orvosságot;

c./ küldjük a vadkant.

Az a-t választottuk. Nemcsak azért mert békés természetű emberek vagyunk, hanem azért, mert a mai gyógyszerárak mellett semmiféle orvosságot nem osztogatunk, azonkívül állatharátok is vagyunk. Ez az 576 Kbyte már egy másik nyomdában készül, akik – nyomdától meglehetősen szokatlan módon – rendelkeznek nyomógépekkel, és esetleg meg is csinálják időre. Amit most olvasol, az a Comptairen már hozzáférhető volt. A novemberi 576 pedig 11. hó 11-én fog megjelenni Budapesten (vidéken egy-két nappal később, ha nem jön közbe egy hétvége.) Erre akár fogadhatunk is: ha eltaláltam, akkor mindenki, aki ezt most olvassa, előfizet egy évre (november 20-ig még kedvezményesen megtehető; aki kiváló ízlésről tanúbizonyságot téve, ezt már megtette, an-

nak természetesen nem szükséges – neki elég lesz egy további fél év is ;)) – ha nem találtam el, akkor én fizetek elő egy évre. Korrekt? (Bocs, ha egy kicsit hosszúra nyújtottam volna, az újsággal kapcsolatos bűrőlkráciát illetve technikai kérdéseket taglaló mesét, de azért ezt a szeptemberi malört illeti megmagyarázni.)

Haló CoVboy!

Bele is kezdek (Ez

az! Ne köntörfalazzunk!)

Másfél

éve veszem az

576-ot, de

még soha

nem láttam

olyat, hogy

valamilyen

játék

100%-ot

kapott

volna. Mi-

ért van

ez? Talán

ilyen gyat-

rák szá-

mokra a

játékok?

De a java-

tokra le-

gyen írva,

hogy renge-

teg 90-est

kiosztotok

Remélem be-

teszed a leve-

lem, ahogy

egy kollegám

mondta – par-

dön: írta – már

csak a bélyeg ked-

véért is.

Bubu, Marcali

U.i.: Miért vagy CoV-

boy?

Hm. Érdekes kérdés.

Szerintem elvből nem

szabad 100%-ot adni egy

játékra. Nem azért, mert

nem férne ki az értékelő-

ben (bár azért is!), hanem

sokkal inkább azon okból,

hogy ha lenne egyszer egy

100%-os játék, akkor utána

már nem lenne értelme játé-

kot írni, nemde?! A sok 90-es

meg tán azért lehet, mert ha

tökéletes játék nincs is, azért

előg sok NAGYON JÓ van, leg-

alábbis a maga kategóriájá-

ban. (Most mindenki láthatja,

hogy hogyan lehet megspó-

rolni egy bélyegot.

Az eljárás

egyébként szabadalmaztatva

van, jogdíjköteles.)

U.i.: Nem tudom, miért vagyok

CoVboy. Talán elhúzódo személyiség-

zavarom lehet az oka, de momentán

sajnos személyi költségvetésem nem

bír el egy pszichológust is. De te

egyébként nyugodtan szólíthatsz Mac!

Lacnak is, kedves Bubu! Te egyé-

ként miért vagy Bubu? Mit keresel

Marcaliban? Nem követtél te már en-

gem valamikor a Yellowstone Park-

ban?! (Paranoiás is vagyok.)



Csavesz CoVboy! Legyek én az egyik első, aki kijelenti, hogy a stábfotót NEM kellett volna megjelentetni. (Köszönöm szépen.) Akkor mindenkinek megmaradt volna a kép, amit lefestett magáról róla-tok. Bár engem főleg Te érdekeltél. (meg leg údvözlettel :) Na, innentől kezdve NE

ragyél be az újságba, mert úgyis mindenki
zt fogja hinni, hogy magadnak írtad
sajna nincs hosszú i-m) **(Fel a fejfel,
nekem van, és nem sajnálom tőled.)** a
velet Szóval én Téged egy Dr. Martens
akancsos sörívő rokonléleknek képzel-
elek el, ahogyan Gettó annak idején le-
ajzolta, de ezekből semmi sem látszik a
képeken. Igen! Nem csalás,
nem ámitás,

már eltölt a nosztalgia... **(HÚSZON TÚL?**
Nekem – mint gyakorló öskövületnek –
akkor már rég a születésem előtti idők-
ről kéne ábrándoznom!) Na, elég lesz
ebből, mert még megalakítod a CoVboy
Fun Clubot. Amint olvasom, mostanában
divat valamilyen képet küldeni, úgyhogy
én is elküldöm a kedvenc rajzfilmműfaj-
mat, remélem mego, oppá, megörülsz
neki. **(Mego, oppá, megörültem neki.)**
További jó "munkát"

Udv: Nagyó, Vajdaság, Zenta
P.S.: nincs szükség egy jó
tollú tesztelőre, újsági-
ról múltal? Lete-



lepe-
désit és la-
kást kérek, fi-
zetési igény 5
karton Rolling
Rock. Szólj, ha
mehetek! Ja,
és még valami.

van
még, aki emlékszik a
régis szép időkre, ami-
kor az volt a sláger,
hogy "minek vegyem
az 576-ot, amikor ott
van a COMMODORE
VILÁGI" (A másik slá-
ger meg ennek a fordí-
tottja volt, de csak
azért mert akkor még
csak két játékkal fog-
lalkozó újság volt. Most
van több is, bővült a slá-
gerlista is. A levelezés-
ben napjában meghallga-
tok 3-4-et.) Bizony, az ú-
ság hangulatát azóta sem
felejtettem el, derűsbűs
nosztalgiával gondolok rá.
Derűsen, mert ha előve-
szem a kiadott összes le-
velezést, még ma is a
röhögőgörcs kerülget
És búsan, mert a lev-
melléklet végén a "ta-
lálkozunk 5 év múlva"
felirat szerepel, amiből
sajna nem lett sem-

mi... No, mindegy, a Föld azért egy kis
szünet után tovább forgott, megjelentél
itt is, és feleldobad az újság hangulatát.
**(Akkor miért mondd, hogy nem lett
semmi a "találkozunk 5 év múlva"-ból?**
Azt nem mondtam, hogy hol találko-
zunk.) Sajnos előfizetni nem tudok rá, de
bizonyos személyeknek hála, havonta si-
kerül hozzájutnom. A lapról nincs mit
mondanom, itt a XXI. század küszöbén
illik is, hogy így nézzen ki. A sok hallelu-
ját meg már előttem megírták. Egyre né-
zem, ebből is egy kisebb "megalevél"
lett. A többi levélhez képest legalábbis.
Vagy direkt válogatod ki a legrövidebbe-
ket? **(Természetesen. Virágözék min-**
den virág! A kaktusz is.) Esztétet, sze-
desd kisebb betűkkel a levrot, (hogy
beférjen :) mint valaha abban a bizonyos
másik újságban. Hiába, itt húszon túl

Szerintem nem is
gondoljátok, hogy hányan veszik itt is az
576-ot. **(Hányan?)** Akkor megmondom.
Sokan. **(Az jó. Csak tudnám, hogy kerül
oda?)** Lehet, hogy Alaszkában is lehet
kapni? Bár miért éppen Alaszkában?) Na
pá!

A levél egyrészt azért van itt, hogy
szíves érdeklődésükre mindazok vá-
laszt kapjanak, akik nevem eredete fe-
lől érdeklődnek folyamatosan. (Bár
mintha ezt egy párszor már kifejtettem
volna, de átvehetjük még néhányszor).
Régen **(NAGYON régen)** a fentebb emli-
tett újságban szintén postalai vészmadár
voltam (szintén többek között), csálha-
talan jelek azt mutatták, hogy himne-
mű vagyok – az újság rövidítéséből és
ez utóbbi tényből sikerült ezt a nevet
fabrikálni. Keresztapámban saját ma-
gamat tisztelhetem, és ez máig tartó
szoros családi köteléket jelent velem.
Az újság egyébként már régen meg-
szűnt, de én még sokkal régebben
megszűntem ott. A Vajdaságba meg
szolid vigasztalásként üzenem az aláb-
biakat:

a./ Ne csüggedj el a stábfőtől: az ál-
mok mindig sokkal szebbek, mint a va-
loság;

b./ A Martensem még megvan, de a
stábfőtő júliusban készült, és az ak-
kortájt dúló klímában szerintem nem
egészen egészséges viselet – különös
tekintettel a lehúzása utáni pillanatok-
ra;

c./ Felesleges a múlt nosztalgiáznál.
Gondolj arra, hogy újabb tíz év múlva
milyen marhának tartod majd magad,
hogy nem jöttél rá arra, hogy azok a
bizonyos "régis szép idők" az épp' most

PS: A lakás és a fizetség még rendben
lenne. Letelepédésit viszont jelenlegi
állampolgárságodra való tekintettel
nem adhatok, mert a kiváló kisjagok
azonnali hatálytalosítást üzenének a
XIII. kerületnek "illegális szerbátültet-
és" ürügyén.

Hello CoVBoy! Én vagyok az, a múltkor
kérdézz-felelek játék győztese. 100000000
X KÖÖSSZZZ, hogy betettél! Most azon-
ban valami tényleg értelmes megjegyzé-
sem lenne: nem férne már rá az 576-ra
egy jó alapos design-váltás? Szerintem
nagyon is. Hiszen már több, mint 2 éve
ugyanazzal a külsővel és belsővel nyomja-
tok. Az újítás pedig jó dolog. Vagy nem?
Lord G, Budapest

De. Ha nem is jó alapos, de némi válto-
zás azért lesz, méghozzá a karácsonyfa
alatt. Már mi is kicsit
meguntuk a grafikus
komával.

Helló 576! Sokat vártam, míg rászantam
magam, hogy írjak egy levelet, de az újság
annyira jó, hogy már a tökéletesség határát
súrolja. (Még mindjárt jobb, mintha a lép-
csőházzal tenné ugyanezt, nemde?) Ám min-
den jó mellett van egy kevés hibája

1. Szerintem túl sok benne a trágár szöveg
(Mi a f* van? (f***-fene, mielőtt valaki
téves asszociációkra ragadtatná magát.)**
Ne beszéljünk rébuszokban, egész konkrétan:
MILYEN trágár szöveg van az újság-
ban?) Mert ugyan néha az eredetiben sze-
repele egy-két vulgárisnak nevezhető szó,
de azokat én ki szoktam volt nyiszalni.
Persze nem kizárt, hogy valamikor átsik-
lott a szemem Vári Zoli valamelyik "Goura-
ud shaded polygon"-ján vagy "impresszív
külső nézeti képén", de ezeken kívül nem
hinném, hogy trágár szavak szerepeltek.
Ha pedig valaki félreért egy kétértelmű fo-
galmazást, annak jusson eszébe, hogy
rossz az, aki rosszra gondol...

2. nincs homepage **(Tényleg nincs, de az
újságban nem is szokott lenni...)**

az ezekkel szemben rengeteg pluszt nyújt
Más Martint láttam a TV-ben. Hát a képek
alapján nem így képzeltem el **(Tényleg elég
rémisztő, de azon csodálkoznék, ha fotón
másként nézne ki, mint a TV-ben. Képzeld
el, milyen szörnyű lett volna, ha én me-
gyek TV-szárnak, és nem háritom át rá ezt
a nemes feladatot!)** Ja tényleg, abban a
"Mizujs, Pierrot"-riportban a Te képed szere-
pel? Szerintem nem, de hát a riport rólad
szól (vagy nem?) Más. Adnék egy pár javas-
latot az újság szerkesztéséhez

a./ Legyen már végre egy szerkesztői játé-
k TOPLISTA! **(Jó, legyen. Már úgyis sokan
kértétek, legközelebb lesz top-lista.)**

b./ Ne legyen CD. Aki CD-t akar az spórol-
jon, és kéthavonta vegyen meg egy másik
újságot **(Jó. Ez is tudom vállalni.)**

Egy pár kérdésem még lenne hozzátok:

1. Melyik tetszik neked jobban a PG2 vagy a
Civ2? **(Mind a kettő teljesen más kategó-
ria, így tehát nem is lehet összehasonlítani
őket. Mind a kettő fennmaradt a gépe-
men – ennyi elég?)**

2. Melyik TJ kedvenc játék? **(A mesemon-
das arról, hogy miért nincs kész a cikkével.
De talán még ennél is jobban szereti a "meg-
hóztam-a-számlásdít".)**

3. Új író E. A., vagy ez csak egy álnév?
**(Mondhatni. Ez egy ugyanolyan monogram,
mint mondjuk a V.Z., ami vagy a Vári Zolit
takarja, vagy a T.J.-t.)**

Jó lenne, ha beraknál a csevegőbe, mert
szeretnék választ kapni a kérdéseimre. Ja
majd el felejtettem, ne bíráld a "nem előfize-
töket", mert én is előfizetnék, de ha valaki

meglátná ezt a király lapot a postaiadánkban,
akkor vélhetően gyorsan "megfújna". Ezt pe-
dig én nem akarom **(Nem szabad ilyen
pesszimistán gondolni a világra. Az élet
szép. Az emberek jók. Ugyan miért lopnák
már el az újságodat. Próbáld csak meg azt
az előfizetést.)** Udv: L. Ádám

Na, menet közben mindent frankón meg-
beszélünk, most akkor már csak egy kép-
zavart kell kiküszöbölni a válaszból. **(Le-
számítva ugyebár a "más-a-Martin-képen-
mint-a-TV-ben"-szindrómát. Ezt most
hagyjuk – képzeld el milyen más lehet a li-
ve Martin, itt szemben!)** Szóval: hogy ró-
lam szolt-e a "Mizujs, Pierrot?"-cikk? Ter-
mészetesen. Én vagyok-e az a jóképű srác
a fotókon? Nem, az a Pierrot. Az én képem
a "Mizujs, CoVboy?"-cikknél fog szerepel-
ni, ami majd a Pierrot-ról szól. Máram
"ilyen nyár van, csupa szórakozás" és
üres perceimben a Magánholdban websi-
te-et üzemeltetek a kalandjáték-őrültek-
nek, míg ő valószínűleg pont ezt a szöve-
get pötyögi itt befelé. Kicsit összekeve-
redtünk, de majd csak kiválogat minket
egymásból valaki...

Dír 576 Kbyte! A nevem Mazsola és nekem
is volt hőrsogom, mint a névrokonomnak
(ezúton is üdvözlöm) De ennek ellenére egy
másik vagyok! **(Murrá! Igazán örülök, hogy
megnyílt az első virtuális Futrinka utca ki-
csiny háztájimban. Ez a középű lánykát
elnevezzük Tádénak, és akkor teljes is a
csapat.)** Első 576-om a 95/5-ös volt, most
bekeretetzetve lóg a falamon az első szám-
mal egyetemem. Gyűjteményemből kb. 10
szám hiányzik összesen **(Ez egyszerűen
tarthatatlan állapot! Tessék gyorsan tenni
valamit az ügy érdekében!)** Ennyit az ille-
ndő bemutatkozásról. Innen a sulinyetről küld-
döm e-mail atombombámat, amit a CD-mel-
lékelt ügyével szeretném kezdeni. Az a véle-
ményem, hogy vagy egyáltalán ne legyen
(gagy) shareware programok, időtlen demo
játékok), vagy csak a megjelent újságok felé-
ben (végül is nektek is kell egy kis pénz), Ja
azért ha valamelyik balek tényleg elvállalná,
hogy összeírja az eddig megjelent Csevegők
tartalmát, akkor megdobhatnál egy pél-
dánnyal. So tanx!!! A leírásokat leírásként,
a cheat-eket pedig a Cinkelt Lapokba közöljé-
tek (szóval elég egy oldal a Cinkelt Lapok-
nak) A leírásnál tartva közölhetnétek a Com-
mandos végigjárását. Közölhetnétek még
ezenkívül néhány jó site-címet az egyik olda-
lon (Web minden mennyiségben címen). Ha
lesz homepage-etek, mindenképpen tegyetek
rá egy online Csevegőt (vegyetek fel egy új
embert, aki csak válaszolgatni fog a bűdös
kis kolkok kérdéseire (mondjuk engem, ha
befejeztem a gimt) **(Sajátos módja az ál-
láskeresésnek...)** egy dutyi és egy buli sti-
lusú stábfőtől (mindenkinek az eredeti neve-
vel), cheat gyűjteményt és leírásgyűjteményt.
A 3D-kártyák bemutatása telitalálat volt. Le-
hetne egy hardverrel foglalkozó rovatotok is.
Akkor már tökéletes lenne az újság! Egyéb-
ként a nagymértékű árnövekedéssel
( együtt megörvendeztetethetnétek
a nagyközönséget egy minimum ötoldaltalnyi
pluszsal! Kérlek válaszolj a Cseveiben!)

Szinte mindegyik ötlet maga a tökély. Már
csak egy 10-15 ember kellene még hozzá,
és – ha minden témával megtehető terjedele-
mben öhajunk foglalkozni – akkor egy
100-150 oldalas újság. De mivel ez csak
56, így most sajnos búcsúznom kell.

CoVboy



Számítástechnika és Multimédia

Cím: 1047 Budapest, Váci út 178.
Telefon: 233-6666 (1471# Tone üzemmódban)
Fax: 233-6666 (1471# Tone üzemmódban)
E-mail: trans-am@usa.net
Szerzői jogvédelem

Telefon: Fax: 364-05-79 és 251-79-16
FaxBank: 2 333 666 (1471# Tone üzemmódban)
E-mail: trans-am@usa.net
Szerzői jogvédelem

Árjegyzék

Használt számítógépek és alkatrészek áraival
Árjegyzék csak a hirdetés felmutatásánál!

2x 50 W aktív hangfal	1.800
2x 100 W aktív hangfal	1.920
12" IKOM SVGA 3 év garancia	21.800
11" TATUNG Multimédias SVGA 1 év garancia	13.600
Creative 24x IDE CD drive	2.600
2.5 Gb Quantum winchester	21.920
1.7 Gb Quantum winchester	21.600
Pentium II alaplap Celeron A	13.600
Pentium II ASUS 197 A alaplap	21.600
Pentium II 266 MHz Celeron CPU	16.920

Trans-Am Devil PII turbo számítógép:

Pentium II alaplap, 16 MB Celeron 133, 1.7 GB Quantum HDD	81.600
1.44 FDD, MIDI, 100 W PSU, 100 W CPU, 100 W VGA	81.600

Trans-Am használt számítógép:

Használt CPU, 16 MB RAM, 100 FDD, 100 W PSU, 100 W CPU, 100 W VGA	81.600
---	--------

SZÁLLÍTÁS, FELTÁRÁS - VÉTELE!

Az árjegyzék csak a hirdetés felmutatásánál, 160 MB Pentium II 100 W 24 óras teszteléssel
garancia, 100 W PSU, 100 W CPU, 100 W VGA, 100 W PSU, 100 W CPU, 100 W VGA

ÁRJELEZÉS - SET IS VÁRJUK!

Az árjegyzék csak a hirdetés felmutatásánál, 160 MB Pentium II 100 W 24 óras teszteléssel

Kedvező áron, 100 W PSU, 100 W CPU, 100 W VGA, 100 W PSU, 100 W CPU, 100 W VGA



Faxbank:
2-333-666 #1310
http://www.ready.hu

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
Tel: 331-0518, Fax: 311-8671
H-P: 9.30-18.00 SZ: 9.00-13.00

KONFIGURÁCIÓ

Station 82.700 Ft
IBM 200MX, 16MB SD, 14" SVGA,
1.6 GB HDD 1MB PCI VGA, 1.44

Optimal 120.980 Ft
AMD K6-233, 32MB SD, 14" SVGA, 2.5 GB HDD
2 MB PCI VGA, 1.44, 24xCD, SB PRO

Professional 182.300 Ft
IP-2 233CELRON, 64MB SDRAM,
15" SVGA, 5.1 GB HDD 4 MB AGP VGA, 1.44, 34xCD,
SB 16 MLI 170 SPEAKER

Konfigurációk egeret, billentyűzetet és házat is tartalmaznak
Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk

Alkatrészek teljes választéka

winchesterek, processzorok, alaplapok, monitorok:
Western Digital, Seagate UDMA, Quantum EX/EL AMD
K-2 266-400, Celeron, Celeron"A" P-2 Abit,
Acorp, Aristo, Asus, Gigabyte EX/EBX
Amaga, Daewoo, Mag, Samsung

Áraink 98. 09. 30.-ai nettó árak.

Kedvező árak viszonteladókknak: 06-30-9413-453

Az átváltozás jogát fenntartjuk.

Árjegyzék
1145 Budapest, Thököly út 21.
Tel: 3295-303 (9-14 óráig)

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

JÁTEKBOX

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel: 465-1017



Libri
DUNA PLAZA
könyvesbolt

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017



EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.
Tel./fax: 347-1534

BALATI Computers

1145 Budapest, Thököly út 21.

COMPFAIR AKCIÓ

A hirdetés bemutatásáig
5%

Kedvezményt kap az alkatrészek árából.

||GÉPÁTÉPÍTÉS||

AMD 6K2-266 CPU + Epox VIA MVP3 100MHz
37.000,- Ft-tól

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk! Javítás, tanácsadás.
OTP részletfizetési lehetőség!
Viszonteladók is kiszolgálunk!
Tel./Fax: 341-5343, 06-20 9264-507
Faxbank: 233-3666/1607#
E-mail: balati@ahol.com
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

A P R Ó H I R D E T É S E K

PC KÍNÁL

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

PC-re NBA Live 98 eredeti eladó 10000 Ft-ért. Asemota Richard 2025-861, 1027 Bp.II., Fő u. 79. mfsz. 3.

Eredeti játékaikat eladom vagy elcserélem: Q2, F22, Rebellion, Jedi Knight, Champ, Manager 97-98, Warlords 3, Diablo-Hellfire, Tomb R. 2, Balance of Power. 06-20-9-678-936

Eladom vagy elcserélem 2 db eredeti játékot: X-Files, Gene Machine. Tel.: 257-6954 Tóth Viktor

Eladó SEGA Megadrive II, 2 joy, 30 játék: Soma, MKII, Jungle Book, stb. Ár: 45.000Ft. Érd.: Gyulai Sándor, 5241 Abádszalók, Széchenyi út 20. Tel.: (59) 355-378

Sürgősen eladó egy SEGA MD2, Sonic 2-vel, továbbá 3 db játék és kiegészítők. Megéri! Vrábel Zsolt 7030 Paks, Fenyves út 6. Tel.: 75/310-790

Eladó az angol Playstation Official UK Magazin 16 száma (97. május - 98. július) demo CD melléklettel együtt. Ugyanitt PSX játékok karcmentes állapotban: Dragonheart, Dark Forces, Lost World, Rebel Assault II, Fade to Black, Spider, Excalibur, Die Hard Trilogy. Érdeklődni: hétközben: 19 - 21, hétvégeken: egész nap. Telefon: 06-46-406-936 (Fodor Zsolt)

Eladó egy Sony PSX + 1 joy + 3 CD. Külön is

megvásárolható. Ár megegyezés szerinti. Eladó továbbá 3 Saturn CD (6e/db). Tel.: 79/324-837

Eladó kitűnő állapotban lévő SNES, 2 joy, adapter, 13 db játék (pl.: Doom, Starwing, Star Wars 1,2,3, F1 Championship, stb.). Külön is 3-7000 Ft. Kornokovics Zoltán 2534 Tát, Fő u. 191.

Eladó SEGA MD II + 4 db játék. Tel.: 420-62-08

Sürgősen eladó egy SMD II, 2 joy, UMK3, Toy Story, Kawasaki Superbikes, Comix Zone. Tel.: 06-23-365-458

EGYÉB CSERE

Playstationra keresek Mortal Kombat Trilogy-t. Helyette adok The Need for Speed-et, Crash Bandicoot-ot vagy Nascar 98-at. Tel.: 06-30-856-287

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítmények. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

C64 KERES

C64-re keresek szakkönyveket, alig használt joy-okat, és elcserélnék C64-es lemezes játékokat, játékleírásokat. Tel.: (53) 312-718 (15-22 h-ig)

EGYÉB KÍNÁL

PSX-re eladó: Air Combat, FIFA 97 - 5500 Ft/db, Hexen, Disruptor 7500 Ft/db, Jurassic Park 2 - 8500 Ft, Street Fighter EX és 1 db Extrem Joypad 3500 Ft, Cyber Speed 3000 Ft. 06-99-382-899 Kara Zsolt. Keresem: Doom-ot.

A P R Ó H I R D E T É S I S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzártá előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK: Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (átfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szóznak számít)

Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (átfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: ☐ PC ☐ C64 ☐ CSERE ☐ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR)
☐ AMIGA ☐ EGYÉB ☐ KERES ☐ INVERZ (+50% FELÁR)
☐ KÍNÁL ☐ KERET (+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő S Z E L V É N Y

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre 1600,-
fél évre 3000,-
egy évre 5760,-

Megrendelem az **576 Konzol** című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre 1000,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK 850,-
fél évre 1950,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK 1.650,-
egy évre 3800,- helyett MOST MÉG MINDIG CSAK 3.200,-

Megrendelem az **576 Kbyte** című lapot.....példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:.....

Irányítószám:.....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

**1998. november
20-ig most még
nagyon megéri
előfizetni!**

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló számok 999 Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő számok pedig 1100 Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2499 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Ha röszsazin postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám), 1997-es évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4999 forintért + 400 forint postaköltség rendelhető!

A megjegyzés rovatba ird be:

"REGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/3.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-	98/1.	318,-
90/3.	79,-	91/6.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-	98/2.	318,-
90/4.	79,-	91/10.	98,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-	98/3.	318,-
90/5.	79,-			92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-	98/4.	318,-
90/6.	79,-			92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-	98/5.	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-	98/6.	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8.	576,-	98/7-8.	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-	98/9.	398,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12.	318,-		

Darabankénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénnel érvényesek!

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

A GRAVIS JOYSTICKOK-RA 3 ÉV GARANCIA

PC JOY - GRAVIS THUNDERBIRD 2	11999.-
PC JOY - GRAVIS BLACKHAWK	9999.-
PC JOY - GRAVIS PC PRO JOYSTICK	6999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD	5999.-
PC JOY - GRAVIS PC GAMEPAD PRO	9999.-
PC JOY - GRAVIS FIREBIRD	17999.-
PC JOY - F15 TALON	19999.-
PC JOY - F15 HAWK	9999.-
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-

CD 32

JÁTEKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
SUPER METHANE BROTHERS	2999.-	999.-
SUPERFROG	2999.-	999.-

AMIGA

JÁTEKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
BRIAN THE LION A1200	3999.-	999.-
DENNIS A1200	2999.-	999.-
DISPOSIBLE HERO	2999.-	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999.-	
SHADOW FIGHTER A1200	2999.-	999.-

ANGOL ÚJSÁGOK

	Fogy. ár	Akciós ár
PSX OFFICIAL+CD	2499.-	

C64

LEMEZEK

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

	Fogy. ár	Akciós ár
POPEYE COLLECTION	599.-	
-POPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLL.	599.-	
-POSTMAN PAT 1,2,3		

C64 LEMEZES

	Fogy. ár	Akciós ár
A KASTÉLY	999.-	499.-
ACTION FIGHTER	699.-	499.-
ALIEN 3	999.-	499.-
BAAL	999.-	499.-
BBURAGO RALLY	999.-	499.-
BODM	999.-	499.-
CAPTAIN PIZZ	999.-	499.-
CHUCK ROCK	999.-	499.-
COMMANDO II	999.-	499.-
CRAZY CARS III	999.-	499.-
CREATURES	999.-	499.-
CREATURES 2	999.-	499.-
DALEK ATTACK	999.-	499.-
DARKMAN	999.-	499.-
DIE HARD	999.-	499.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-	499.-
DYNASTY WARS	999.-	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-	499.-
ENIGMA FORCE	999.-	499.-
F16 COMBAT PILOT	999.-	499.-
FACE OFF HOCKEY	999.-	499.-
FERRARI F1 CHALL	999.-	499.-
FINAL FIGHT	999.-	499.-
FOOTBALL MANAGER 3	999.-	499.-
FORT APOCALYPSE	999.-	499.-
FOX FIGHTS BACK	999.-	499.-
GAZZA 2	999.-	499.-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTEKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ
A NYOLC ALAPFIGURA,
DARABONKÉNT
MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

	Fogy. ár	Akciós ár
GRAND PRIX CIRCUIT	999.-	499.-
HAMMERIST	999.-	499.-
HUDSON HAWK	799.-	499.-
ITALY 90 SOCCER	999.-	499.-
JAMES POND 2	999.-	499.-
JAWS	699.-	499.-
JUDGE DREDD	999.-	499.-
LAST NINJA 3	999.-	499.-
LETHAL WEAPON	599.-	499.-
LICENCE TO KILL	999.-	499.-
LONG LIFE	999.-	499.-
LOTUS ESPRIT	999.-	499.-
MC DONALD LAND	999.-	499.-
MIKEY MOUSE	999.-	499.-
NARCO POLICE	999.-	499.-
NEW ZEALAND STORY	999.-	499.-
NO LIMIT	999.-	499.-
NORTH & SOUTH	999.-	499.-
OPERATION NEPTUN	999.-	499.-
PINK PANTHER	999.-	499.-
POLE POSITION F1	999.-	499.-
PREDATOR	999.-	499.-
RAINBOW ISLAND	999.-	499.-
RAMBO 3	999.-	499.-
RETURN OF THE JEDI	999.-	499.-
ROADRUNNER	999.-	499.-
ROBOCOP	999.-	499.-
ROBOCOP 2	999.-	499.-
RODLAND	999.-	499.-
RUNNING MAN	999.-	499.-
SHADOW DANCER	999.-	499.-
SHADOW WARRIOR	999.-	499.-
SHINOBI	999.-	499.-
SKULL & CROSSBONES	999.-	499.-
STAR WARS	999.-	499.-
STREET FIGHTER 2	999.-	499.-
STREET ROD	999.-	499.-
SUPER MARIO	999.-	499.-
SWORD OF HONOUR	999.-	499.-
TEENAGE M. NINJA TURT.	999.-	499.-
TERMINATOR 2	999.-	499.-
TEST DRIVE 2	999.-	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	499.-
TIME MACHINE	999.-	499.-
TOM & JERRY 2	999.-	499.-
TOTAL RECALL	999.-	499.-
TURBO OUTRUN	999.-	499.-
TURRICAN II	999.-	499.-
TUSKER	999.-	499.-
USAGI YOJIMBO	999.-	499.-
VENDETTA	999.-	499.-
WATERPOLO	999.-	499.-
WEST BANK	999.-	499.-
WHO DARES WINS	999.-	499.-
ZORRO	999.-	499.-

CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE COMMAND	999.-	499.-
ROBOCOP 3	999.-	499.-
TOKI	999.-	499.-

KAZETTÁK

	Fogy. ár	Akciós ár
ACROJET	699.-	299.-
ALIEN 3	999.-	299.-
ARMALYTE	699.-	299.-
BADLANDS	699.-	299.-
BLUE BARON	699.-	299.-
CALIFORNIA GAMES	699.-	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-	
CONTINENTAL CIRCUS	699.-	299.-
CRACKDOWN	699.-	299.-
DELTA	299.-	
DOUBLE DRAGON	699.-	299.-
FORGOTTEN WORLDS	699.-	299.-
GAMES WINTER EDITION	699.-	299.-
GEMINI WINGS	699.-	299.-
GO FOR GOLD	299.-	
HEROES OF THE LANCE	699.-	299.-
HUNTERS MOON	699.-	299.-
INTERNATIONAL NINJA RABBITS	699.-	299.-
LAST V8	699.-	299.-
LED STORM	699.-	299.-
MC DONALD LAND	999.-	299.-
MICROPROSE SOCCER	699.-	299.-
MOONWALKER	699.-	299.-
MULTIMIX vol. IV	299.-	
MYTH	699.-	299.-
NEIGHBOURS	299.-	
NIGHTSHIFT	299.-	
PIRATES	999.-	299.-
Q10 TANK BUSTER	699.-	299.-
QUEDEX	299.-	
RICK DANGEROUS 2	299.-	
ROBOCOP	299.-	
RODLAND	699.-	299.-
SILKWORM	699.-	299.-
SKATIN USA	699.-	299.-
SOCCER DOUBLE	699.-	299.-
SOLO FLIGHT	699.-	299.-
ST DRAGON	699.-	299.-
STRIDER II	699.-	299.-
SUMMER CAMP	299.-	
SUPER SCRAMBLE	699.-	299.-
SWIV	699.-	299.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	299.-
TIGER ROAD	699.-	299.-
TITANIC BLINKY	699.-	299.-
TURRICAN	699.-	299.-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



98/1



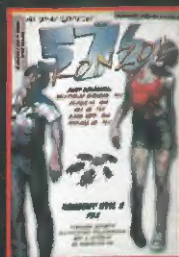
98/2



98/3



98/4



98/5



98/6-7



98/8



98/9

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

A következő számunk október 28-án jelenik meg. A tervezett tartalomról:

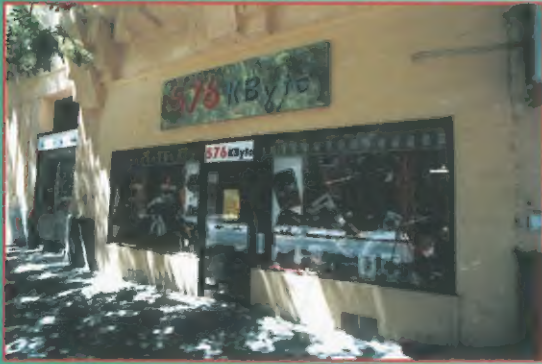
Mortal Kombat (N64, PSX)
Spyro the Dragon (PSX),
Duke Nukem: Time to Kill (PSX),
Mission Impossible (N64),
Breath of Fire 3 (PSX),
Chopper Attack (N64),
Moto Racer 2 (PSX),
Tenchu (PSX),
Bio Freaks (PSX)
G.A.S.P. (PSX)

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós áraink csak ezzel a szelvénnel együtt érvényesek. Egy szelvényt több játék vásárlására is jogszerűt!

576

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



**A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.**

**TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576**

Új boltunk nyílt a Mammutban!

**Mammut bevásárlóközpont, Budapest,
1024 Retek u. 1 (a Széna téren), 2. em. (a
Libri könyvesbolt mellett) Tel.: 345-80-76**



576 KByte a Pólusban is!

**Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)**

